Tot.265

Spike VGA 2010，年终巨作盛宴：《未知海域3》、《上古卷轴V》、《质量效应3》

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

封面故事

古墓丽影

新的劳拉 新的冒险

研究中心

皇家骑士团 命运之轮

●合成·套装·转生·咒武器·DLC2·WT比较

怪物猎人 携带版 3rd

●全武器派生表、全技能介绍、难点怪物战术解析

Gamehalo

游戏试玩影像

刺客信条 兄弟会

功夫现场

怪物猎人 携带版 3rd

游戏光环特别企划

行云村一日游

单兵作战/沙漠猎人/欢乐联战

2011.1A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

01>

特别企划二连发

Let's狩猎生活

圣诞节之玩家全攻略

本期赠品

145分钟DVD

TV GAME半月刊 | 2011.1A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

总第265期 1A

COVER STAFF

封面用图：《古墓丽影》
封面设计：一刀

©Square Enix Ltd.

焦点 …… 4
游戏情报站 …… 8
排行榜 …… 14
黄金眼 …… 16
PS电玩大本营 …… 17
新作短波 …… 30

游戏情报站要闻
PS3《传说》新作正式公布，滨崎步献唱 8
挑战莱顿教授，Konami的考古博士登陆3DS 8
PS3的掌机化？PSP2传闻再起！ 9
PS3版《最终幻想XIV》延期，制作人下台！ 11

前线狙击
古墓丽影 18
超时空要塞 三角开拓者 19
生化危机 启示录 20
生化危机 佣兵 3D 22
真・三国无双6 24
黑岩射手 26
SD高达G世纪 世界 28

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解
二之国 漆黑的魔导士 32
最终幻想ＸⅢ 国际版 42

特快专递
高达无双3 64

研究中心
皇家骑士团 命运之轮 48
怪物猎人 携带版 3rd 50

软硬兼施 …… 67
游戏进行时 —— 70
游戏3.0 —— 72

读编交流 EDITOR & READER

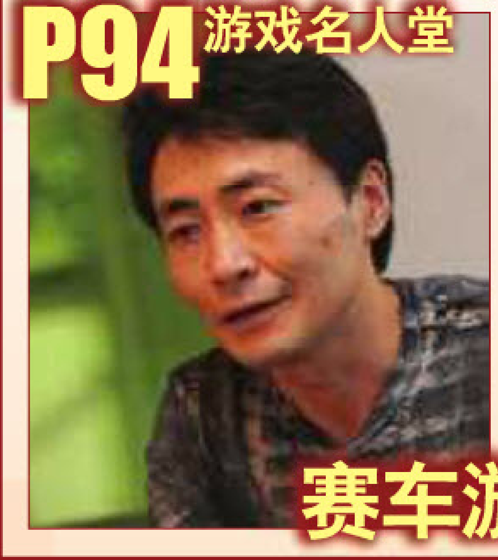
读编往来 …… 102
小编寄语 …… 106
编辑部落 …… 108
发售表 —— 110

收 藏 者：

收藏日期：

多边共享区 —— 74
特别企划 —— 76
游戏名人堂 —— 94
自由谈 —— 98
邪魔院 —— 99

游戏文化 GAME & CULTURE



本期DVD光盘精彩内容

特别收录

怪物猎人 携带版 3rd
游戏光环特别企划
行云村一日游 | 单兵作战
沙漠猎人 | 欢乐联战

游戏试玩
刺客信条 兄弟会
多人模式演示
功夫现场
小试身手
使命召唤 黑暗行动
埋雷模式完整实录

2010 TV GAME大赏
年度最佳游戏入围盘点
PS3平台/X360平台/Wii平台
PSP平台/NDS平台

iPhone全接触（试播）
无尽之刃 试玩体验

新作影像集锦
未知海域3 德雷克的诡计
抵抗3
极限竞速4
质量效应3
死亡空间2
蝙蝠侠 阿克汉姆城
虐杀原形2
致命格斗
啪嗒嘭3
超级猴球3D

ENDING SONG
圣恩传说F 主题曲
まもりたい/BoA

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO!

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级猴球3D 光盘
生化危机 启示录 20
生化危机 佣兵 3D 22

NDS

SD高达三国传 16
二之国 漆黑的魔导士 16 32
风来的西林5 幸运之塔与命运骰子 16
沙加3 时空之霸者 光明之影 30

PS3

Nail'd 70
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
刺客信条 兄弟会 光盘
抵抗3 光盘
高达无双3 16 64
功夫现场 光盘
古墓丽影 18
杀戮地带3 31
尸横遍野 31
使命召唤 黑暗行动 光盘
死亡空间2 光盘
未知海域3 德雷克的诡计 光盘
真·三国无双6 24
质量效应2 31
致命格斗 光盘

PSP

SD高达G世纪 世界 28
超时空要塞 三角开拓者 19
怪物猎人 携带版 3rd 50 光盘
光明之心 16
黑岩射手 26
皇家骑士团 命运之轮 48
泪洒三重冠 携带版 71
啪嗒嘭3 光盘

Wii

SD高达G世纪 世界 28

X360

Nail'd 70
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
刺客信条 兄弟会 光盘
高达无双3 16 64
古墓丽影 18
极限竞速4 光盘
尸横遍野 31
使命召唤 黑暗行动 光盘
死亡空间2 光盘
真·三国无双6 24
致命格斗 光盘
最终幻想XIII 国际版 42

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉
　　　　　马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君
　　　　　王锐愚 江 浩
　　　　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

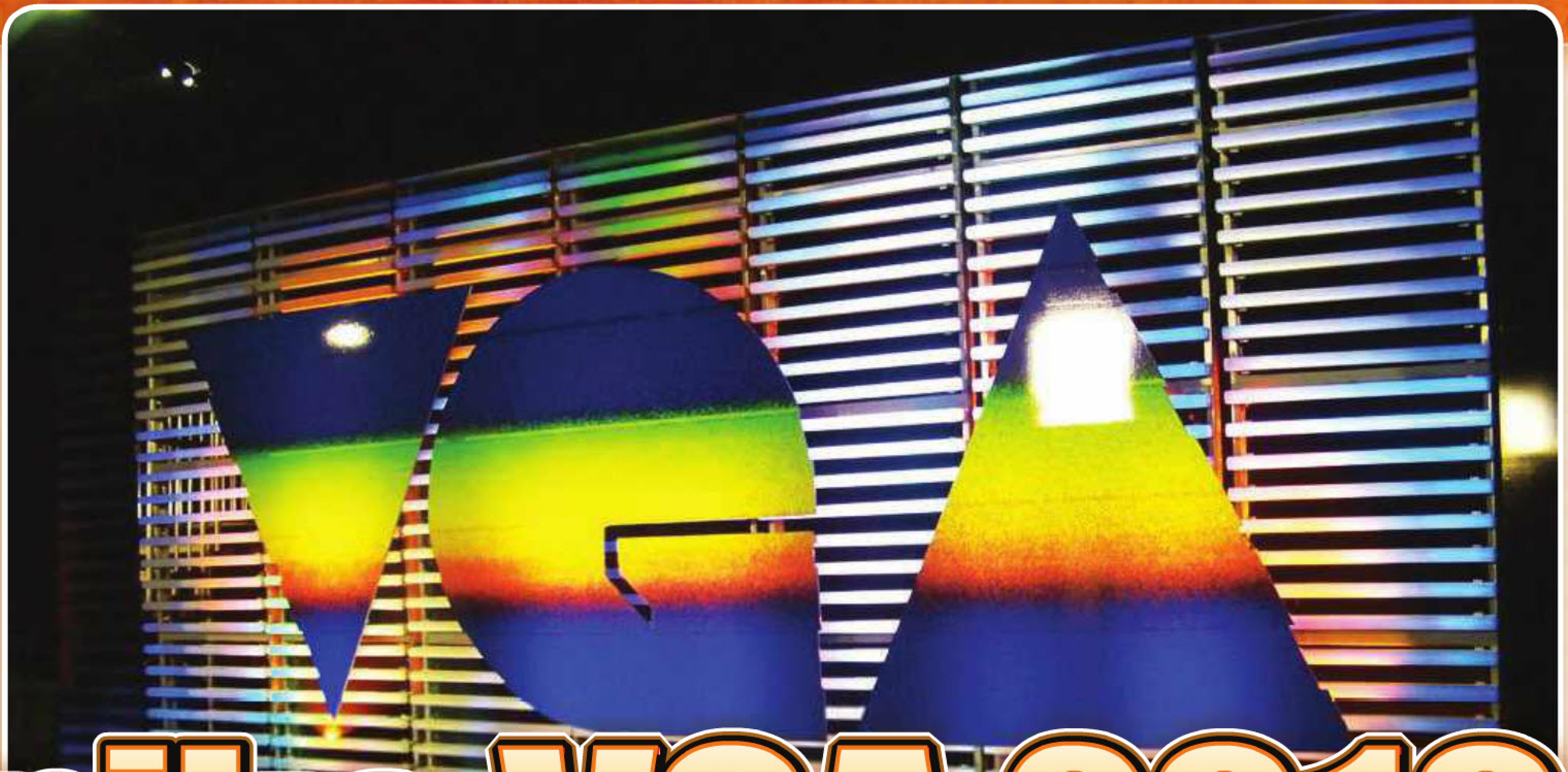
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年1月1日
定　　价：人民币9.80元

每年12月，美国Spike TV电视台举办的“视频游戏大奖”(VGA)颁奖礼是年末最值得关注的盛会，这并不是因为Spike TV的奖有多么权威，主持人有多么大牌，而是由于不少游戏厂商会借VGA的机会公开他们的最新大作。近年来，在Spike VGA上全球首次亮相的大作越来越有分量，以至于不少国外媒体将该盛会戏称为“小E3”。今年的Spike VGA颁奖礼在12月11日举办，《未知海域3》、《上古卷轴V》、《质量效应3》等大作首次公布，再次成为业界焦点。

文 星夜

美编 一刀



Spike VGA 2010 年终巨作盛宴

《荒野大救赎》勇夺年度最佳游戏奖

今年的Spike VGA与往年一样有众多好莱坞明星到场，还有喜剧明星Neil Patrick Harris担任主持人，更有大量新作公布，在这些因素的喧宾夺主下，“视频游戏大奖”这个主题反而被人忽视。此外，根据《综艺》杂志报道，Spike VGA节目的收视率已经连续第四年下滑。2008年该节目的收视人数从92.1万减少到68万，今年又从64.7万降低到62.7万。不过在玩家人群中，该节目的收视率明显提高。与去年相比，在18到34岁的男性人群中，今年VGA的收视人数提高了15%！

在VGA获奖者方面，今年最大的赢家是《荒野大救赎》，总共获得了包括“年度最佳游戏”在内的四项大奖。《质量效应2》也捧走了3个奖项，BioWare获得年度最佳工作室大奖，《战神III》获得两个奖项。

Spike VGA 2010 各大奖项获奖情况一览

奖项	游戏名	开发商
年度最佳游戏	荒野大救赎	Rockstar
最佳X360游戏	质量效应2	BioWare
最佳PS3游戏	战神III	SCE Santa Monica
最佳Wii游戏	超级马里奥银河2	任天堂
最佳PC游戏	星际争霸II 自由之翼	Blizzard
最佳掌机游戏	战神 斯巴达之魂	Ready At Dawn
最佳射击游戏	使命召唤 黑暗行动	Treyarch
最佳动作冒险游戏	刺客信条 兄弟会	Ubisoft Montreal
最佳角色扮演游戏	质量效应2	BioWare
最佳多人游戏	光环 致远星	Bungie
最佳单人体育游戏	泰格·伍兹PGA巡回赛11	EA Tiburon
最佳团队体育游戏	NBA 2K11	Visual Concepts
最佳赛车游戏	极品飞车 热力追踪	Criterion Games
最佳音乐游戏	摇滚乐队3	Harmonix
最佳音乐	DJ英雄2	FreeStyleGames
最佳原创音乐	荒野大救赎	Rockstar
最佳画面	战神III	SCE Santa Monica
最佳改编游戏	歪小子斯科特	Ubisoft Montreal／成都育碧
最佳下载内容	荒野大救赎	Rockstar
最佳独立游戏	Limbo	PlayDead
最受期待游戏	入口2	Valve

《质量效应3》明冬最后决战！

VGA举办前一天，EA官方网站放出了《质量效应3》的产品简介，透露了该作的剧情是地球遭到全面进攻，Shepard指挥官的最终任务是拯救地球，拯救全人类。本作已经确定将于2011年冬季发售，PS3和X360版将同时推出。

VGA放出的首个预告片中，可以看到一个英国士兵躲在威斯敏斯特宫的废墟里，那场发生在伦敦的战争已经造成数以百万计的人类死亡。整个星球的所有防线都在分崩离析。之后战斗激化，Reapers的军队全面降落到伦敦，士兵说如果Shepard不尽快带来救兵，地球将不复存在。然后镜头一转，Shepard从近地轨道上看着一片战火的地球……

本作导演Casey Hudson表示由于《质量效应3》是三部曲的完结篇，不需要考虑到对下一作的延续性，因此开发起来比较容易。与之前一样，玩家在前两作的行动将会影响到本作的故事发展，读取了前作的通关记录后，本作就会按照玩家之前的行动产生不同的剧情走向。

《全新引擎造就《上古卷轴V 天际》

自从《上古卷轴 IV 湮灭》发售至今，已经有 4 年多的时间，如此漫长的时间，Bethesda Softworks 可以有更充裕的精力开发更加出色的续作。在 VGA 颁奖礼期间正式公开的《上古卷轴 V 天际》(Elder Scrolls V：Skyrim) 确定将于 2011 年 11 月 11 日发售，PS3 与 X360 版同时上市。

本作之所以开发周期超过 5 年，可能是因为使用了最新的游戏引擎。前作使用的 Gamebryo 引擎对于当前市面上的一流大作来说已经显得老态龙钟，所以 Bethesda 决定使用全新引擎，实现“《上古卷轴》系列”的全面进化。这款引擎是由 Bethesda 自己开发，今后可能会广泛使用到他们的其他游戏系列中（比如《辐射》）。

游戏标题中的“Skyrim”是“《上古卷轴》系列”中的一个地区，又叫“旧王国”，是北方的 Atmora 大陆的人们移居到 Tamriel 大陆后定居的第一个地方。传说 Ysgramor 和他的伙伴因为 Atmora 的内战而逃亡，他们最早抵达 Skyrim 极北部的 Hsaarik Head，他们繁衍生息，逐渐成为一个小部落。从预告片中透露的信息来看，本作将会围绕龙，以及神秘的龙之子 Dovahkiin。

奎托斯出战《致命格斗》

索尼的战神奎托斯曾客串 NBGI 的《灵魂能力》，现在这个战无不胜的标志性角色将会在另外一款格斗游戏中活跃。在《致命格斗》的重生之作里，奎托斯将跨刀出战，当然，这仅限于 PS3 版。除了奎托斯外，PS3 版还有另一个独占内容——支持 3D 画面！

另外，发行商 WBIE 宣布本作在 2011 年 4 月发售时，将会推出 3 个版本：标准版、收藏版和竞赛版。收藏版包含 Sub-Zero 和 Scorpion 的手办，还有画册、DLC 和《致命格斗》战士的经典服装。竞赛版包含便携式格斗摇杆和 DLC，限量发行 2 万套。

《抵抗3》发售日确定！

PS3 独占大作《抵抗 3》也借 VGA 的机会公布了一段预告片，并宣布将于 2011 年 9 月 6 日发售。这是《抵抗 3》实际游戏影像的首次公开亮相，从中也能看到游戏的一些新特色，比如用大锤攻击奇美拉，看来本作会有更多的近战内容。

《SSX 致命降落》：滑雪游戏的革命

EA 的著名滑雪类游戏《SSX》将会进行匪夷所思的彻底改变。从预告片中可以看到本作将以往白色调的滑雪游戏变成了一款充满黑暗风格的另类滑雪游戏，从直升机上跳下，降落到危险的山崖，表现出危险的速度感与刺激感。过去该系列都是使用虚构的赛道，而这款《SSX 致命降落》将会以真实存在的地点为场所。在游戏中，玩家扮演的是一个疯狂滑雪队的成员，挑战喜马拉雅山、南极洲等地，直升机降落、雪崩乃至使用滑翔机等新要素都将成为滑雪游戏的革命。

THQ打造横跨十年巨作三部曲

THQ 公司联合墨西哥导演 Guillermo del Toro（代表作为《潘神的迷宫》）打造的恐怖冒险游戏三部曲《inSANE》是一个充满野心的全新品牌，3 款游戏将总共历时 10 年的开发时间。THQ 副总裁 Danny Bilson 说：“这是一个史诗般的项目，总共三个篇章将会用未来的 8 到 10 年时间来完成。”他表示，系列的第一部作品开发至今只有 6 个月的时间，目前刚刚完成了故事架构，预计要 2013 年后才能与玩家见面。负责游戏制作的是《黑道圣徒》、《红色派系》等游戏系列的开发商 Volition 工作室。

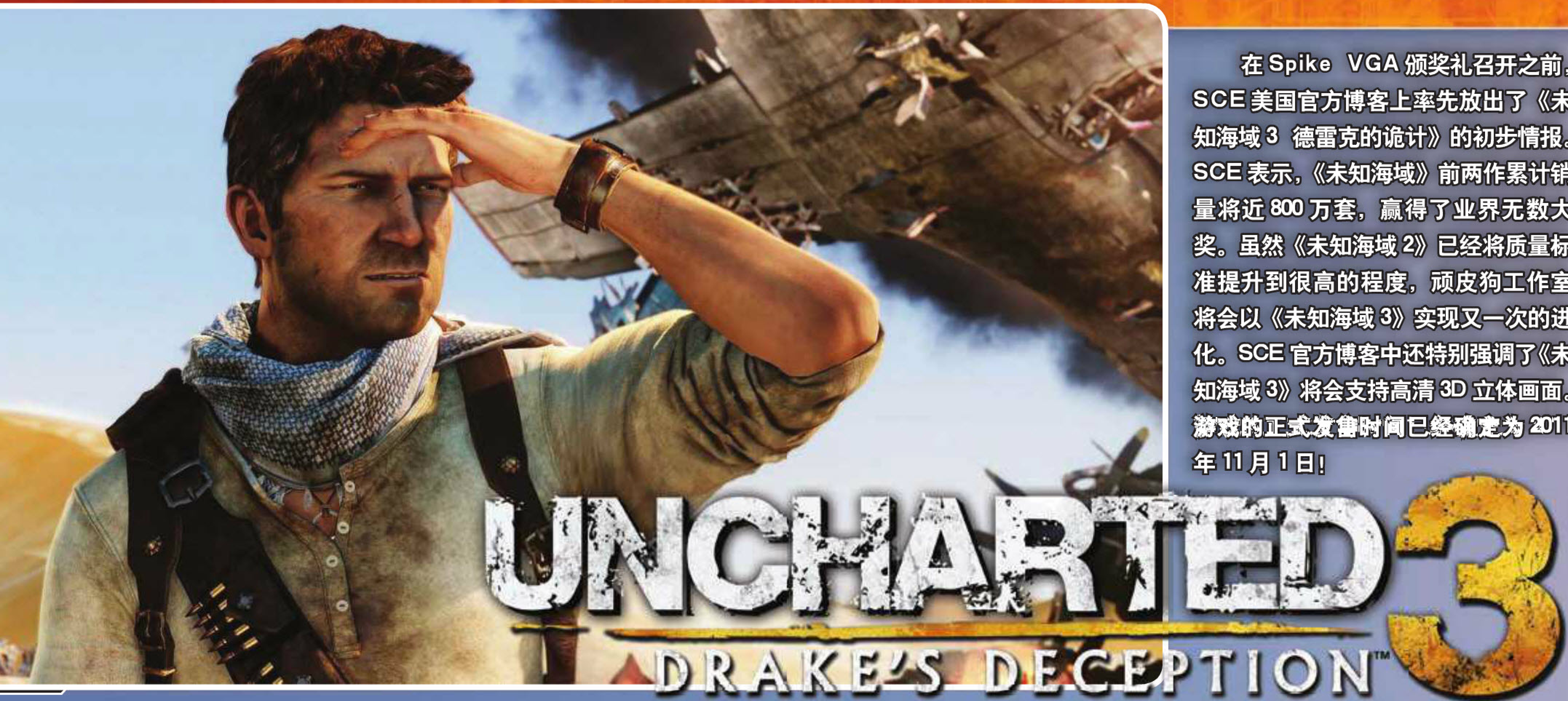
Guillermo 不仅是一个充满才华的导演，也是一个狂热玩家，一直很有兴趣开发游戏。这次通过与 THQ 合作，他希望开发一款画面惊人的动作冒险游戏。根据他与 THQ 的协议，THQ 拥有游戏版的知识产权，而 Guillermo 拥有电影版权，也就是说该系列今后应该会有相应的电影版。

《虐杀原形2》：杀死前作主角？

上期本刊曾经报道 Activision 的神秘新网站开张，页面上写着“谋杀你的创造者”。在 VGA 颁奖礼中，该作的身分正式确认为《虐杀原形 2》(Prototype 2)。

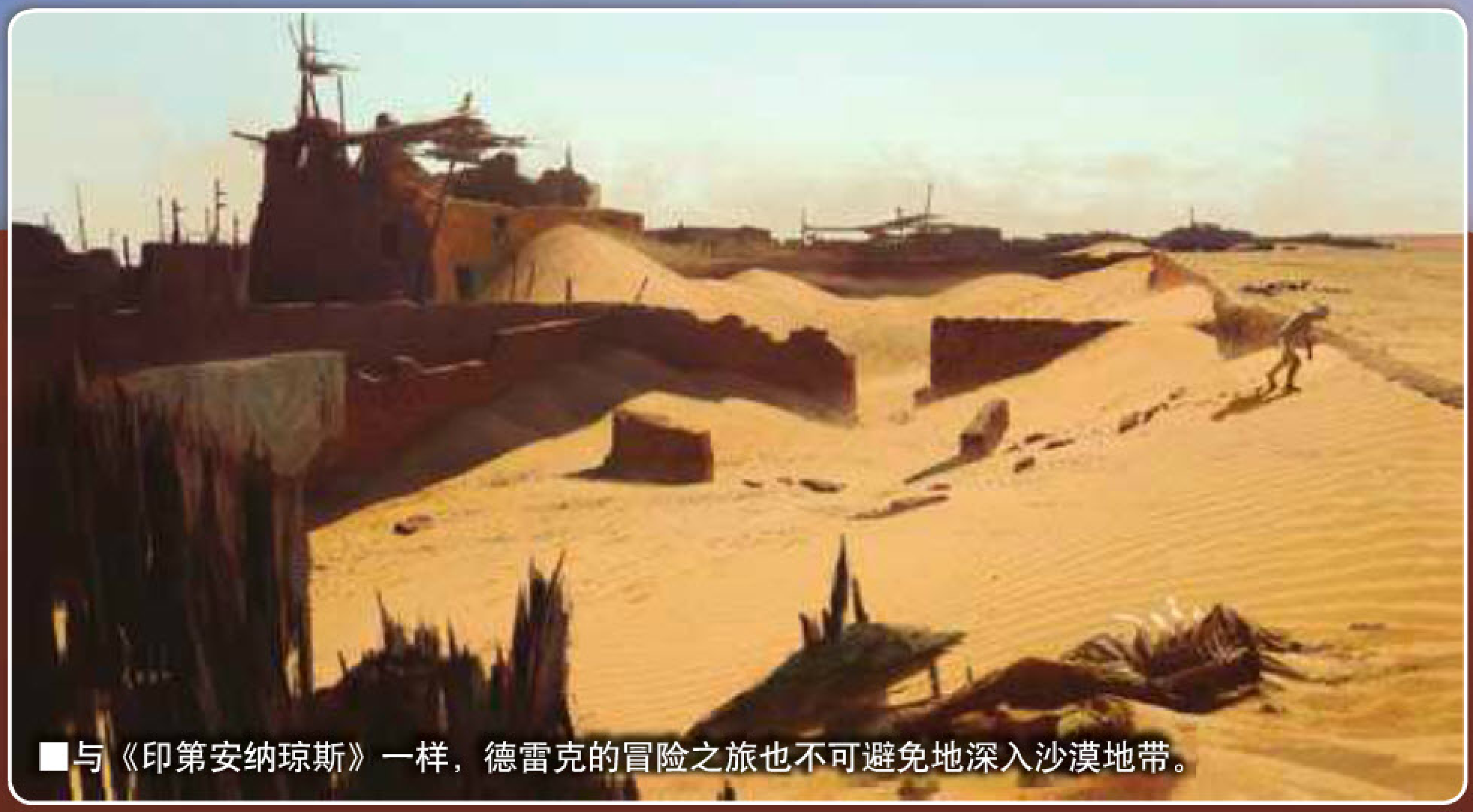
预告片中确认了本作将再次发生在纽约市，某种变异病毒让那里怪物肆虐。本作的主角是一个名叫 James Hellen 的士兵，他从海外的战场前线退伍归来，他的目标是杀死前作的主角 Alex Mercer。

从预告片来看，本作与前作非常相似，画面同样极其火爆。前作原本是一个很有潜力的游戏，可惜存在不少严重的设计问题，希望在本作中能得到改正。



在 Spike VGA 颁奖礼召开之前，SCE 美国官方博客上率先放出了《未知海域 3 德雷克的诡计》的初步情报。SCE 表示，《未知海域》前两作累计销量将近 800 万套，赢得了业界无数大奖。虽然《未知海域 2》已经将质量标准提升到很高的程度，顽皮狗工作室将会以《未知海域 3》实现又一次的进化。SCE 官方博客中还特别强调了《未知海域 3》将会支持高清 3D 立体画面。游戏的正式发售时间已经确定为 2011 年 11 月 1 日！

未知海域3 德雷克的诡计		SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3	UNCHARTED 3：Drake' s Deception		美版
	预定2011年11月1日发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定


■与《印第安纳琼斯》一样，德雷克的冒险之旅也不可避免地深入沙漠地带。

沙漠中的失落之城

本作的主角仍然是财宝猎人内森·德雷克，这次他的目标是寻找“沙漠的亚特兰蒂斯”，而一直以来的良师益友维克托·苏利文将陪伴他一起深入阿拉伯沙漠地带的心脏部位。那座城市又叫“千柱之城”或者“乌巴城”，据说是富商沙达德·伊本·艾德在沙漠中建造的一座城墙上镶满珠宝的城市。某一天，那座金碧辉煌的城市突然消失，没有留下任何存在过的痕迹……当那座失落之城的可怕秘密揭开时，德雷克的寻宝之旅成为一场绝望的求生之战，德雷克将面对自己最深入内心的恐惧。

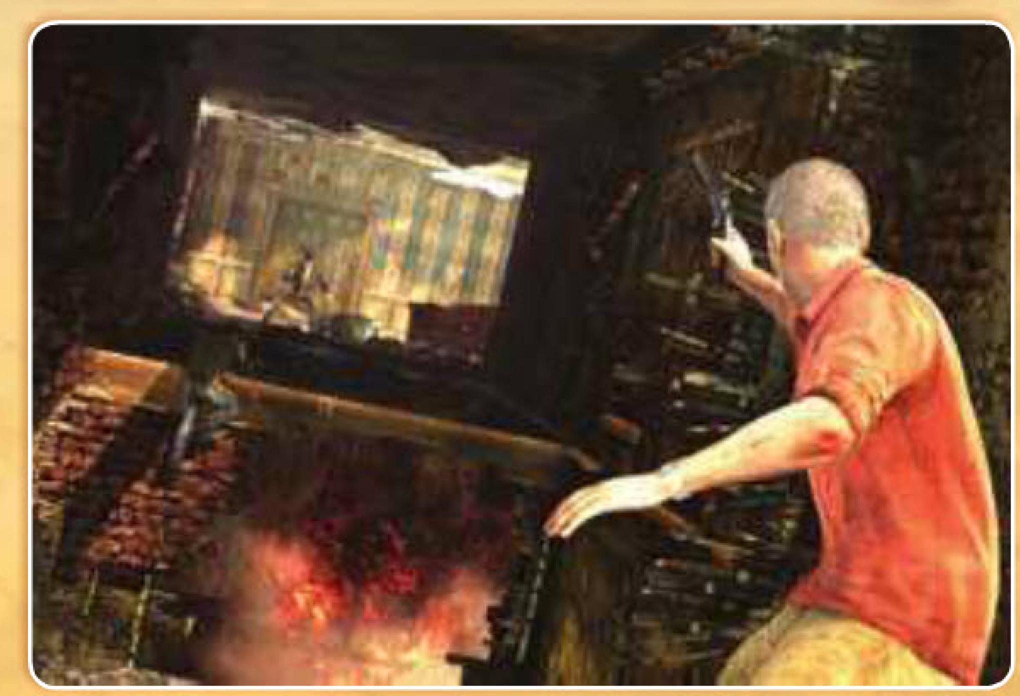
在《未知海域 3》中，德雷克的冒险足迹不止是设定图中描绘的沙漠，而是会在全球多个地点探索，顽皮狗工作室在物理系统和图形技术上的强大实力将得到再次升华。本作也会有对抗与协作型多人模式，并且是游戏的重要组成部分。多人部分也会有原本只能在单人模式才能看到的电影般的剧情场面，目标是创造独特的多人动作冒险体验。

沙漠舞台对本作来说，不仅仅意味着视觉上的黄色基调，沙漠的气候与地形条件决定了本作游戏性的新特点。在沙漠中，有流动的浮沙，有沙丘上扬起的大风沙，有沙尘暴、空气热扭曲现象……甚至海市蜃楼。本作创意总监 Amy Hennig 说：“当然，并不是说整个游戏都发生在沙漠里，那只是我们的最终目的地。”

■沙漠其实只是后期关卡，本作的舞台将涵盖世界各地。

互动电影体验再升级

顽皮狗在好莱坞举办了一个记者招待会，工作人员进行了操作演示。可能因为 DEMO 中是初期的关卡，所以看不到沙漠。Amy 表示，本作的首要目标是将系列引以为傲的“互动电影体验”再度强化，她说：“一开始我们的目标就是紧抓经典动作冒险电影的感觉，并与互动体验完美融合，这是我们做出每一个设计决定的基本标准。”



这种改进表现在游戏的方方面面，从特技动作到徒手肉搏，再到枪战和场景中的爆炸，都会有新要素。从目前的演示中可以看到德雷克的新能力，比如向后攀爬，斗殴式战斗，以及与前后关联的近战动作。总的改变方向是让德雷克变得更真实，更像是一个真正的动作片明星。

无穷的动作可能性

《未知海域 2》在平台动作方面的改进非常明显，在各种物体和建筑物上的攀爬动作非常自然流畅，攀爬的同时还可以射击。本作在此基础上进行了改进，还引入了“场景触摸点”和“关联近战”的概念。前者是利用周围环境让德雷克的动作更自然，比如在楼梯上奔跑时，如果扶住旁边的扶手，身体就会更稳。而后者是根据周围的情况自动做出合理的动作，比如一拳打到敌人旁边，正好触手可及处有个啤酒瓶，德雷克就会自动抓起酒瓶砸向敌人的脑袋。

■这种在动作片里再常见不过的动作，如今也可以由玩家自己操作了。

本作的近距离战斗会更有香港动作电影的感觉，德雷克能够同时攻击多个敌人。比如前方有一前一后两个敌人，德雷克能一拳打到前方敌人的脸上，然后手肘顺势一弯撞向后面那人的脑袋。如果被敌人从身后箍住上半身，德雷克可以双腿腾空踢向前方的敌人，并借力挣脱后方的敌人。

画面进化，惊险不断

光是新动作当然不足以表明本作互动电影体验的升级，出色的视觉效果是《未知海域 2》最大的卖点之一，本作也采用了全新的视觉技巧。

在法国森林里，有一座杂草丛生的荒废洋馆，那是一座被遗忘的古建筑，其历史可以追溯到十字军东征的年代。然而敌人的一把大火正在将一切燃烧殆尽，到处浓烟四起、火苗乱窜，德雷克和苏利文就在洋馆里。面对随时坍塌的楼梯和支柱，整个游戏过程更加惊险刺激。场景环境的千变万化让人想起《未知海域 2》那段经典的火车关卡。

另外，对于本作的多人模式部分，顽皮狗也为大家准备了惊喜，制作人保证将会让玩家“喜出望外”。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

12.08 美国 IGN 网站报道 PSP2 的画面将与 PS3 相当，主机配备双摄像头和触摸屏。

12.09 《时代》杂志发布 2010 年十大游戏名单，《心灵杀手》意外位列榜首。

12.11 美国 Spike TV 电视台的“视频游戏大奖”颁奖礼召开，《未知海域 3》、《上古卷轴 V》、《质量效应 3》等大作首次公布。

12.15 在“《传说》系列”诞生 15 周年之际，NBGI 正式公布了 PS3 的系列最新作《无尽传说》，首次由两名大师共同担当人设，并邀请滨崎步献唱。

12.15 NBGI 宣布，由于几款在海外开发的游戏接连惨败，今后 NBGI 的游戏将立足日本本土。

12.16 Take-Two 宣布由于《荒野大救赎》热卖 800 万套，该公司首次在没有《GTA》的年份里实现了盈利。

12.17 和田洋一透露《最终幻想 XIV》PS3 版延期到下一财年，制作人田中弘道下台。

12.18 日本 ACG 盛会“Jump Festa 2011”开张，大批一线游戏公司参展，多款大作首次提供试玩。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PS3《传说》新作正式公布，滨崎步献唱

大约在半年前，NBGI 预告了一款 PS3 独占的《传说》新作。12 月 15 日，在“《传说》系列”诞生 15 周年之际，该作正式揭开面纱：游戏定名为《无尽传说》(Tales of Xillia)，预定于 2011 年发售。本作由樱庭统作曲，NBGI 大手笔地请到了天后级人物滨崎步创作并演唱主题曲。

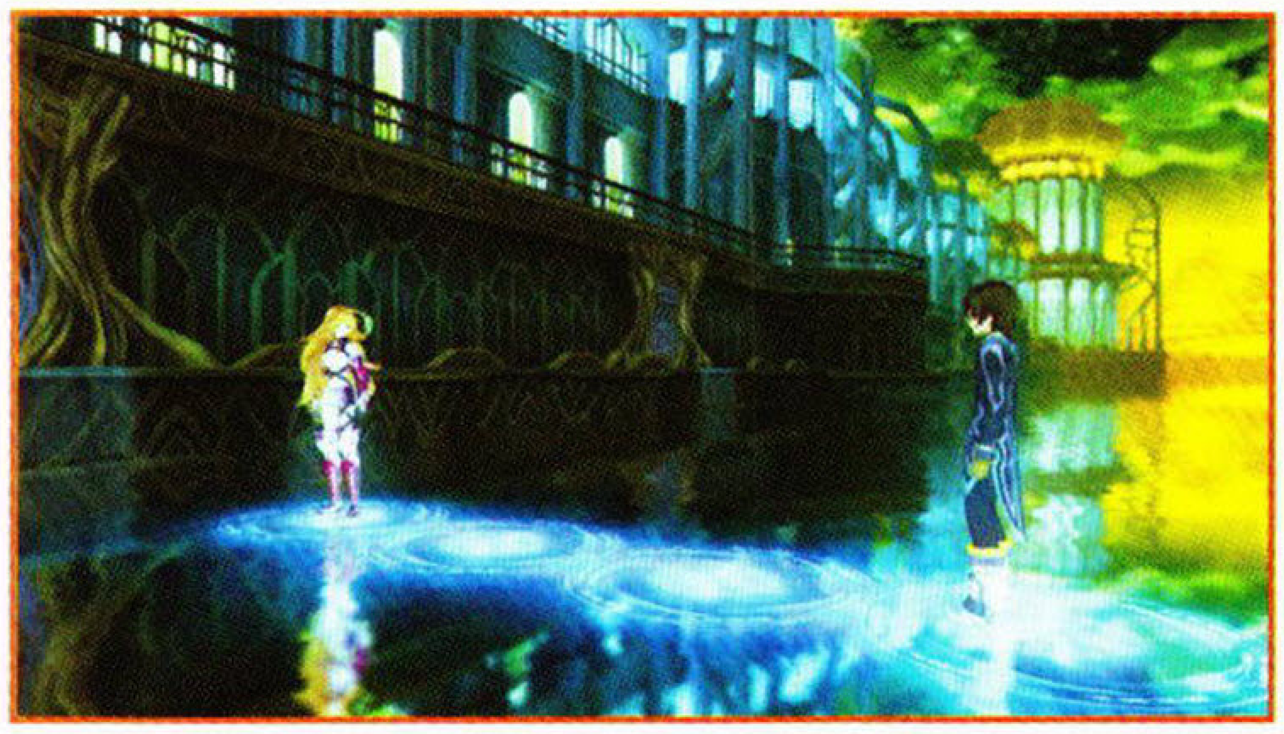
本作将采用系列首创的双主角制，由男女两位主角分别推进剧情，系列玩家熟悉的插画家藤岛康介与猪股睦美将共同担任本作的人设。制作人是《传说》的灵魂人物马场英雄，战斗系统采用的是“双重进击线性动作战斗系统”(DR-LMBS)，特点是可以两人合体作战，具有高速移动的快节奏战斗特点。本作的动画由 ufotable 公司制作，之前他们曾经制作了动画版的《仙乐传说》和《噬神者》的片头动画。

游戏的舞台是存在人类、魔物与精灵的世界“利泽 · 马克西亚”，精灵术是文明的根本，也是最常见的技术，“人与精灵”是游戏的关键点。

本作的男主角裘特 · 玛提斯（配音：代永翼）是由藤岛康介担当人设，他是在王都医学院求学的少年，无论是什么他都能迅速掌握要领，是一个天赋异秉的高材生，战斗中能通过优秀的集中力拯救伙伴。

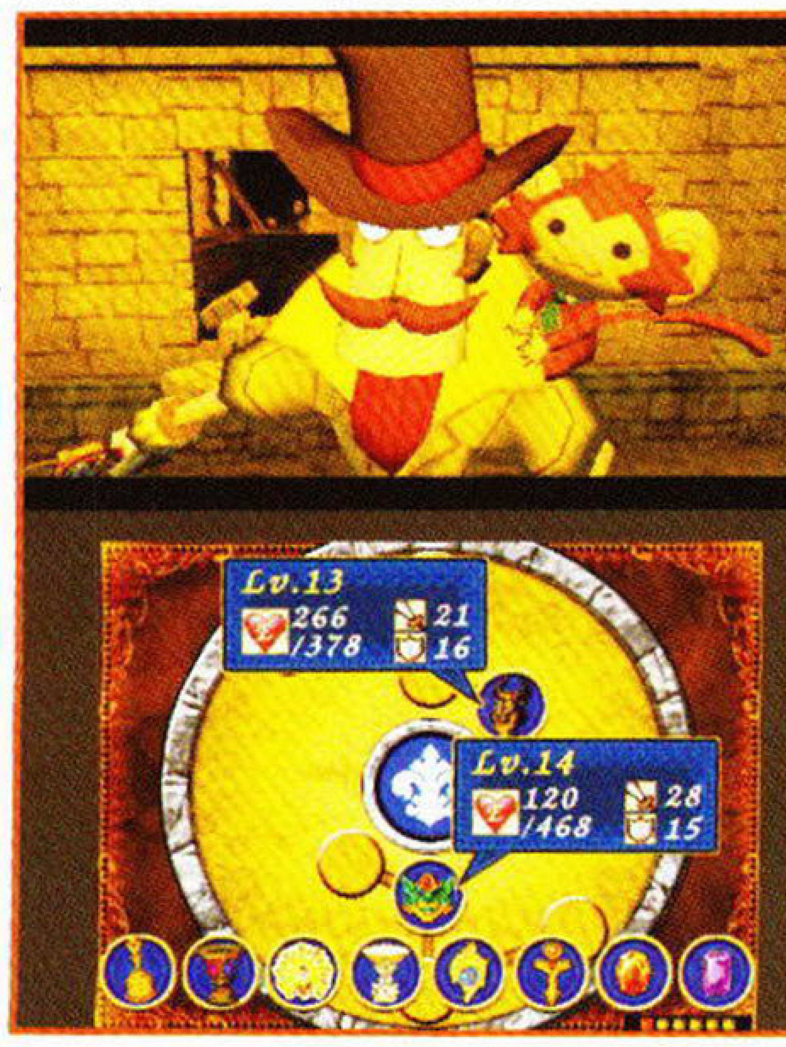
女主角蜜拉 · 马克斯威尔（配音：泽城美雪）则是由猪股睦美担当人设，她是自称主宰地水火风四大元素精灵的女性，红色的瞳孔是她重要的形象特征。为了完成使命她会不顾一切。

NBGI 将于近期公布本作详情。



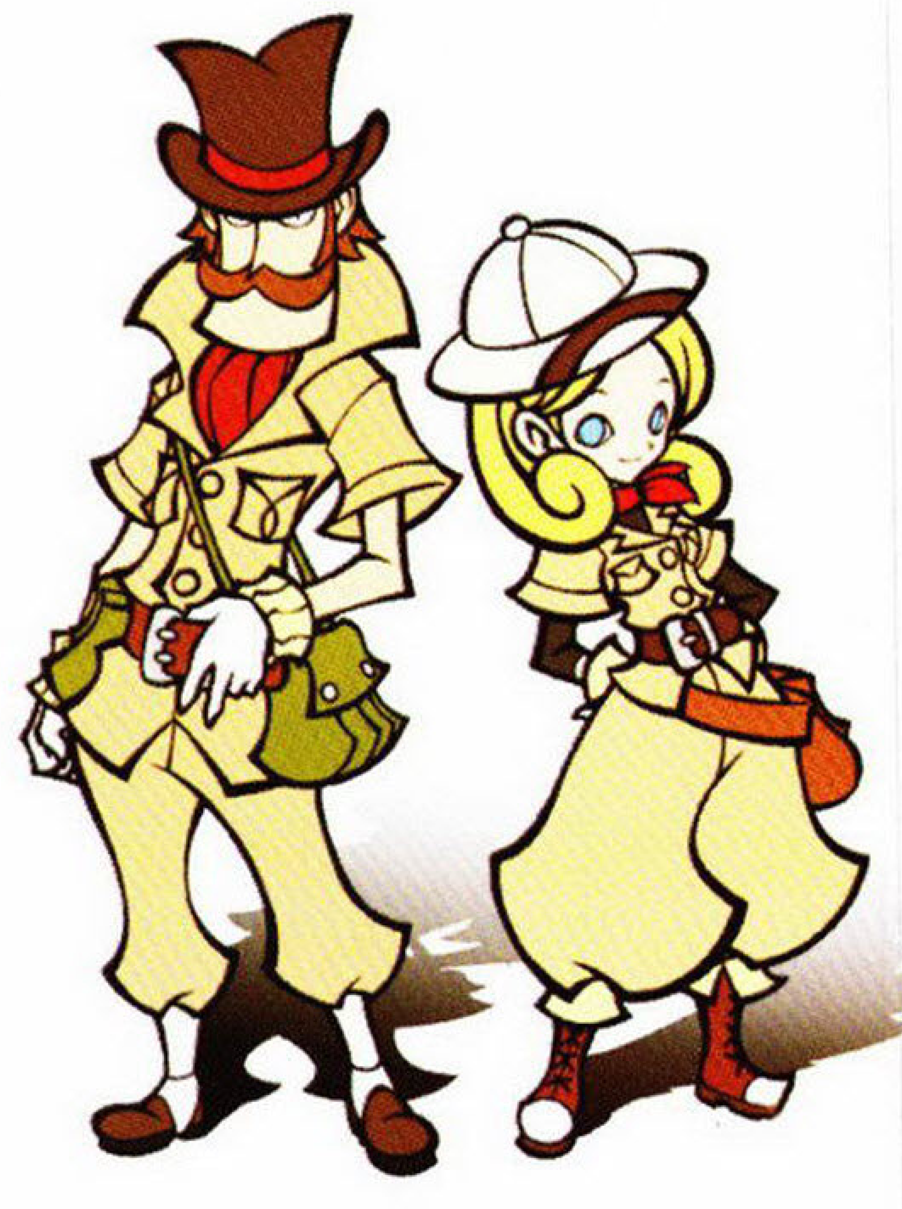
软件 SOFTWARE 挑战莱顿教授，Konami 的考古博士登陆 3DS

Konami 近日公布了一款“寻宝冒险”新作，故事书般的画面风格、主人公的帽子、围绕谜题的游戏方式以及与年轻助手的共同冒险……这款《罗特列克博士与忘却的骑士团》不禁让人想起 Level-5 的《莱顿教授》。本作是一款 3DS 游戏，预定于 2011 年春季发售。



游戏故事发生在 19 世纪的巴黎，玩家扮演罗特列克博士与他的助手苏菲一起，寻找隐藏在巴黎地下洞穴的宝藏。尚 · 皮尔 · 罗特列克是一个考古学家，在国家博物馆工作。他是一个喜欢解谜的天才，由于说话尖酸刻薄而且过于依赖逻辑推理思维，所以他的朋友很少。他最好的伙伴是总站在肩膀上的猴子 Kiki。罗特列克博士的助手苏菲 · 库柏汀是巴黎某大学的学生，因为是个相貌标致的大美人，所以总是男人们的目光焦点。苏菲在当兼职助手时认识了罗特列克，后来就成为他研究室里的固定助手。

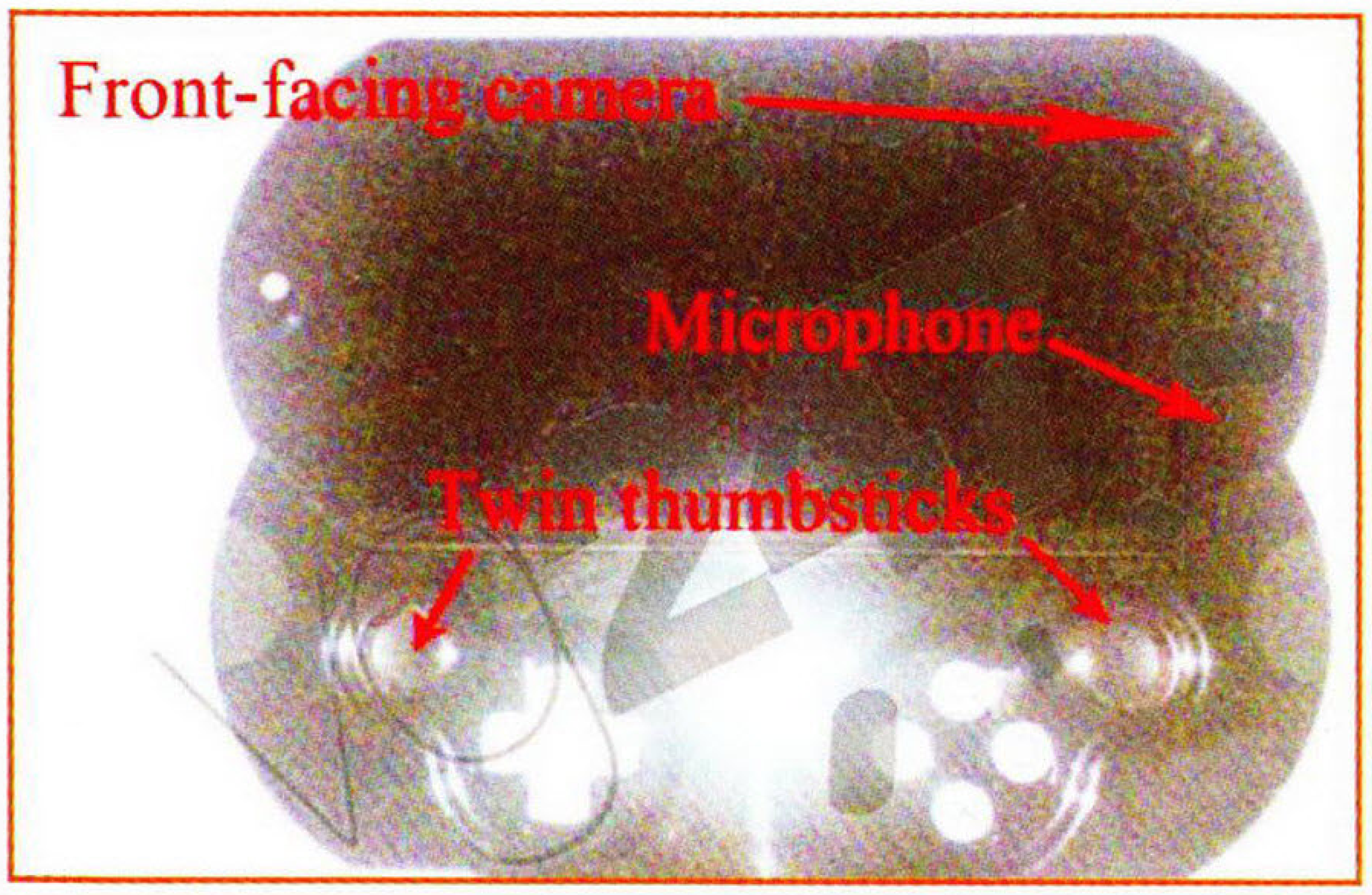
本作的基本游戏流程主要分为：事件、战斗、探索和对话。在洞穴和各种地方探索的画面在上屏幕显示，下屏幕显示地图。战斗时使用各种形状的精灵出战，有人形、兽形和鸟形精灵，通过下屏幕中环状的指令菜单下达攻击指令。对话与事件场面为全语音，目前公开的画面中可以看到罗特列克在博物馆附近走动，周围的人们根据情况的变化在着装和动作方面都会改变。



软件 SOFTWARE Hudson 开拓游戏收费新模式

Hudson 近日宣布，将会在 PS3 上推出经典塔防游戏《元素怪兽》的网络版，定名为《元素怪兽 在线卡片游戏》(Elemental Monster：Online Card Game)。PS3 版最特别的地方在于它的收费模式，游戏本身的价格只有 100 日元，但是其中仅提供数量很少的一些默认卡片，如果想要更多的卡片，购买一套就要 500 日元。而且想要与其他玩家在线对战，还要购买“战斗券”(相当于街机的游戏币)，100 日元可以买 4 张。

硬件 HARDWARE PS3的掌机化？ PSP2传闻再起！



近期PSP2的传闻不绝于耳，先有传闻说PSP2的内存为X360的两倍以上，性能也将达到次世代主机的水平。之后VG247网站曝出了PSP2样机的模糊照片。最近著名游戏网站IGN也自称获得了正在开发PSP2游戏的内部人士的可靠消息。

IGN指出，之前网上流传的几个关键要点基本属实，包括类似于PSP Go的滑盖造型、两个类比摇杆、背部触控板、取消UMD光驱、比PSP更大的屏幕，除此之外，IGN表示PSP2本身的屏幕将会是触摸屏，而且在机身的正面与背面各配备一个摄像头，不仅可以用于视频聊天，也能进行特殊的游戏操作，比如将摄像头拍摄到的画面与实际游戏画面完美融合。如果PSP2本身带有触摸屏，那么为什么还要搭载背部触控板呢？IGN表示这主要是考虑到对触摸屏进行操作时，手指会遮住画面中相当大的比例，这对于某些游戏可能会造成困扰，所以背部触控板会用于一些特殊指令，例如必杀技、换子弹等。使用触摸屏操作的游戏应该是在合盖后的状态下进行，这时无法使用下半部的按键，所以才要动用背部触控板。

性能方面，IGN指出PSP2的处理器拥有PS3处理器一半以上的运算能力。虽然从规格上来说，PSP2的性能还是不如PS3，但是PS3需要处理1080p的游戏画面，而PSP2的屏幕解析度要小得多，所以需要的运算能力也相对较小，在PSP2的屏幕尺寸下，玩家看到的画面精致程度将会与PS3游戏相当。至于画面进化造成的游戏开发成本提升，IGN表示PSP2与PS3具有完美联动的功能，开发商制作了PS3版游戏后，只要将解析度调低，用极低的成本就能移植为PSP2版本。玩家在玩PS3版的中途，如果有事需要马上离开，可以将PSP2与PS3无线连接之后开启同步功能，这样外出时就能在PSP2上从PS3版的中断处继续游戏。也许今后游戏厂商推出PS3游戏时，可以同时推出一个PS3与PSP2版本同捆销售的版本，对于开发商来说，不用增加多少成本就能同时制作两个游戏版本；而对玩家来说，只要再多花一点点钱，就能同时买到两个版本。这种商业运营模式听起来确实很有可行性。

Wii这部主机现在正处于一个奇怪的位置，今时不同往日喽！

美国世嘉市场部副总裁Alan Pritchard说，Wii在非玩家人群中的处境急转直下，现在任天堂正准备通过宣传引导让Wii吸引一些年龄更大的玩家，使其成为一部更为核心化的主机。

业界声音

特报 SPECIAL 销量惨败，NBGI收缩海外战线

Namco Bandai集团社长石川祝男近日向外界透露，集团旗下的游戏部门NBGI正在收缩外包给海外工作室的游戏开发业务。石川祝男说："我们发现海外工作室为我们做的游戏在速度和质量方面都不高。今后外国工作室仍然可以向我们提出游戏方案并进行制作，但是我们的日本职员将会更密切地控制开发流程。"

由于此前交给海外工作室开发的多款重点大作销量远远低于预期，NBGI今后的新作将主要在日本国内开发。Namco Bandai集团目前70%以上的销售额都来自日本，不过他们仍然希望在2016年4月之前使日本与海外的销售收入各占一半。本财年NBGI在海外的游戏销量预计将提高56%，达到590万套，而本土销量将降低14%，减少到330万套。尽管如此，在海外开发的《奴役》、《腐尸之屋》等游戏都让NBGI感到失望。

INFO 新闻短波

《闪电十一人4》公开

最近在参加日本千叶幕张举办的感谢祭时，Level-5社长日野晃博透露了《闪电十一人4》的初步细节。本作的故事将发生在前作的10年后，新主角名为"松风天马"，而他的教练似乎就是元堂守。现场还播放了一段宣传片，可以看到长大成人的音无春奈等人。日野晃博还故作神秘地说，本作中的敌人"就是足球本身"。

手机挤占掌机市场

Interpret市调公司最近发布的一份调查报告显示，手机游戏玩家已经占到掌上游戏市场的43.8%，在过去一年里，手机游戏玩家的数量增加了一半以上，而NDS和PSP的活跃玩家数量减少了13%。

《007》新作启动

据传，Raven Software正在开发一款《007》的潜入型动作游戏新作，不过目前正处于初期开发阶段。

世嘉继续牵手白金

美国世嘉市场部副总裁Alan Pritchard近日透露，世嘉已经与白金工作室延长合作关系，世嘉将会发行白金开发的另一款未公布新作。

稻船敬二成立Comcept公司

今年10月Capcom王牌制作人稻船敬二宣布辞职时，曾经暗示他准备开办自己的游戏公司。近日一位认识稻船敬二的业界分析家在微博中透露，他最近在东京的赤坂见附地区偶遇稻船敬二，在闲聊中，稻船敬二透露他成立了一家叫做Comcept的新公司，还给了他一张印上Comcept公司标志的名片，这是稻船敬二首次与关系人士交换刚印好的名片。

《暴雨》开发商动作捕捉新技术

《暴雨》开发商Quantic Dream近日宣布，他们刚开办不久的动作捕捉工作室已经对外营业，接受其他游戏公司动作捕捉部分的外包业务。这家位于法国巴黎的工作室有一套全新的动作捕捉设备，通过64个摄像头，能够将演员的动作、面部表情与配音同步捕捉，相当于把演员的表演直接转化到电脑中。Rockstar的新作《黑色洛城》就使用了类似的技术，能够实现极其逼真的人物表情，而且制作效率更高。

Move冲锋枪登场

索尼宣布将在《杀戮地带3》发售同日（2011年2月22日）推出一款冲锋枪状Move配套周边——"PlayStation Move Sharp Shooter"，定价为40美元。该装置也将对应《海豹突击队4》、《死亡空间 血统》等游戏。

Kinect精度将提升？

据英国Eurogamer报道，微软目前正着手提升Kinect的动作侦测精度，可能会将其纵深感应器的摄像头解析度从320×240提高640×480，这样就可以侦测玩家的手指动作。

EA网络淘金

EA首席运营官Eric Brown透露，今年EA在网络业务上的营收达到了7.5亿美元，其中下载内容（DLC）所占比例为20%，光是来自《FIFA》的收入就有4500万美元。而仅发行下载版本的《战地1943》收入为1600万美元。

《子弹风暴》促销计划

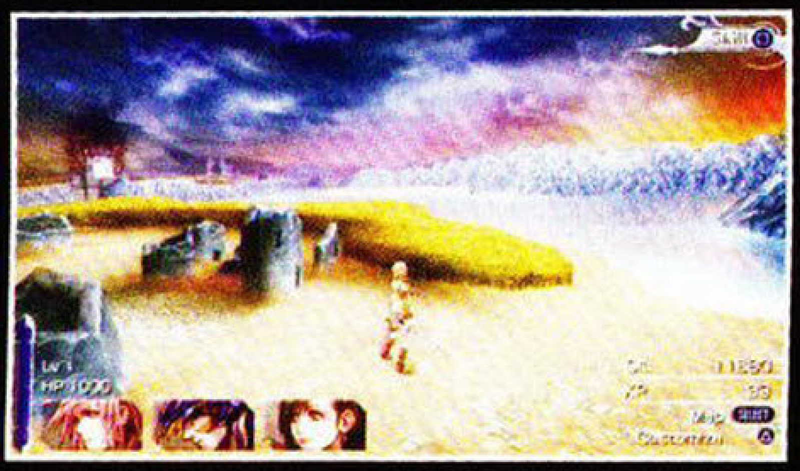
为了带动原创新作《子弹风暴》的销售，Epic Games宣布，购买该作的玩家可以提前参与《战争机器3》的内测。

3DS游戏卡超大容量

据台湾3DS游戏卡供应商旺宏公司透露，他们已经完成了1～8GB的ROM生产线，也就是说3DS游戏的最高容量有望达到8GB，比目前NDS最高512MB的卡片容量大16倍！

《异说012最终幻想》发售日

Square Enix在Jump Festa 2011期间宣布《异说012最终幻想》将于2011年3月3日发售。本作将收录RPG模式，可以当作RPG一样在世界地图上行动和冒险，采用指令制战斗。



特报 SPECIAL《荒野大救赎》出货 800 万，Take-Two 扭亏为盈

过去，在没有《GTA》的年份里，Take-Two 总是处于亏损状态。为了降低对《GTA》的依赖，Take-Two 一直在打造有潜力的新品牌。在截至 10 月 31 日的上一个财年，Take-Two 终于实现了不依靠《GTA》也能盈利的壮举。Take-Two 于 12 月 16 日发布上一财年财报，宣布其销售收入大增 65%，达到 11.6 亿美元。净利润为 4970 万美元，而前一个财年为亏损 1.3 亿美元。

Take-Two 表示，该财年扭亏为盈的主要原因是《荒野大救赎》累计出货量将近 800 万套。另外，《NBA 2K11》的出货量也大大超出预期，达到了 300 万套。由于该作的推动，几年来持续亏损的 2K Sports 部门终于扭亏为盈。EA《NBA Elite 11》的取消是《NBA 2K11》在篮球游戏市场上独占鳌头的关键原因。

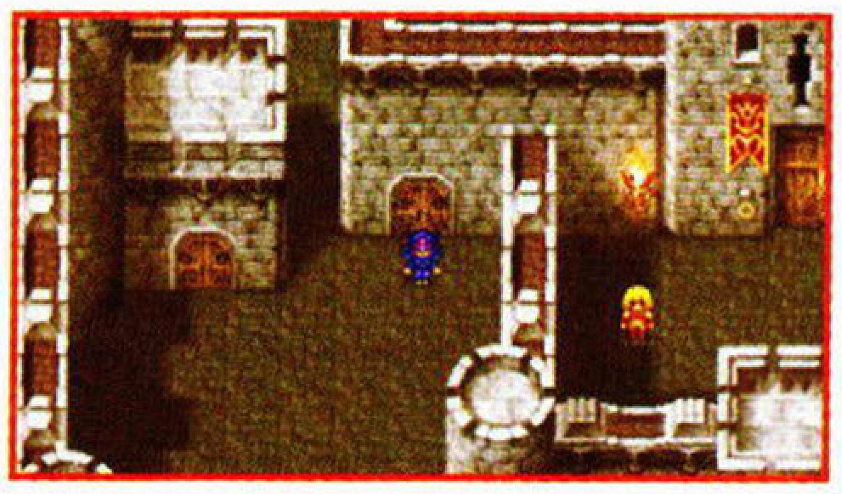
今年是 Take-Two 最后一年以 10 月 31 日为结算截止日，从明年开始，Take-Two 将会像其他多数公司一样将结算日改为 3 月 31 日。Take-Two 预计在 10 ～ 12 月份的季度里，销售收入将会达到 2.9 ～ 3.15 亿美元。下一个财年 Take-Two 抱以厚望的游戏是《黑色洛城》、《永远的毁灭公爵》等游戏。

▲人物表情极其真实的《黑色洛城》。

软件 SOFTWARE PSP《最终幻想 IV 完全收藏版》公开

Square Enix 宣布，重制版的《最终幻想 IV》和《最终幻想 IV 月之归还》将于 2011 年春季在 PSP 上发售。这两款游戏将会收录到同一张 UMD 中，定名为《最终幻想 IV 完全收藏版》。

《最终幻想 IV》发售于 1991 年，至今已经历了 5 次重制。而《最终幻想 IV 月之归还》是该作的后传，曾经在日本的手机平台上推出，后来推出了 WiiWare 版本。这次在 PSP 上推出的“完全收藏版”将会追加之前从未有过的新剧情，这段剧情是将《最终幻想 IV》与《月之归还》的情节衔接起来的桥梁，另外《月之归还》将会有全新的开场 CG 动画。



特报 SPECIAL《心灵杀手》当选《时代》杂志年度最佳游戏

到了年底又是各种媒体进行评选盘点的时候。具有巨大社会影响力的《时代》杂志将今年的年度人物殊荣留给了 Facebook 的创始人兼 CEO Mark Zuckerberg。除此之外还有其他多项榜单，其中包括“年度十大游戏”。令人意外的是，位居十大游戏之首的竟然是在业界评价并不高的 X360 独占游戏《心灵杀手》。《愤怒的小鸟》、《超级肉肉哥》等休闲游戏的入选反映了今年休闲游戏崛起的全球趋势。

《时代》杂志 2010 年十大游戏

1. 心灵杀手（X360，Remedy）	6. Limbo（X360，PlayDead）
2. 愤怒的小鸟（iOS/Android，Rovio）	7. 超级肉肉哥（PC/X360，Team Meat）
3. 荒野大救赎（PS3/X360，Rockstar）	8. 超级街头霸王 IV（PS3/X360，Capcom）
4. 光环 致远星（X360，Bungie）	9. 星际争霸 II 自由之翼（PC，Blizzard）
5. 超级马里奥银河 2（Wii，Nintendo）	10. 质量效应 2（PC/X360，BioWare）

特报 SPECIAL PS3 游戏功能使用率不足一半

著名市调公司尼尔森最近发布了一份面向美国市场的调查报告，结果显示 13 岁以上的 PS3 用户中，用 PS3 来玩游戏的时间仅占 49%（其中在线游戏时间为 19%，单机时间为 30%），也就是说超过一半的时间不是用来玩游戏，非游戏功能中，看 DVD 或者 BD 电影所占的时间为 27%，看下载和在线电影所占的时间为 13%。X360 由于没有蓝光光驱，因此用来看影碟的时间仅占 11%，游戏时间占 62%（其中在线游戏时间 28%，单机时间 34%），下载与在线电影占 16%。Wii 的游戏时间所占比例最高，达到 69%（在线游戏时间仅占 12%），在线电影占 20%。

尼尔森的报告中也提到了各主机的平均使用时间。X360 用户最为活跃，平均每周使用 4.9 小时，PS3 为 4.1 小时，而 Wii 用户平均每周仅仅使用 1.4 小时。

索尼根本就不应该交给外国人打理。

前索尼 VAIO 部门社长、现任谷歌日本分公司社长迁野康一郎近日在《纽约时报》采访时炮轰索尼 CEO 霍华德·斯金格，当记者接着询问时，他拒绝透露个中缘由，并表示这会让他惹上麻烦。

业界声音

软件 SOFTWARE 性感女战士乱入《女王之门》

Banpresto 宣布将于 2011 年夏季在 PSP 上推出《女王之刃 混沌螺旋》的续作《女王之门 混沌螺旋》。本作在继承前作系统的同时，角色换为新系列《女王之门》的登场角色，而且众多动漫与游戏作品中的著名女性角色都将在本作中登场。

游戏讲述少女财宝猎人艾莉丝打开了传说中的秘宝“女王之门”，于是各个异世界的女战士们穿越时空而来，穿越时空的战斗就此开始。来自《死或生》的霞、《饿狼传说》的不知火舞、《铁拳》的莉莉等都会在本作中登场。

事件 EVENT PS3版《最终幻想XIV》延期，制作人下台！

因为PC版《最终幻想XIV》的惨败，目前Square Enix正在对开发中的PS3版进行修改，社长和田洋一透露，该作将无法按照原计划在2011年3月发售。和田洋一说："对于PS3，我们不希望仅仅推出Windows的移植版，我们将会进行更新，包含所有的改进内容。所以我们做出了这个艰难的决定，将PS3版的发售日推迟。"

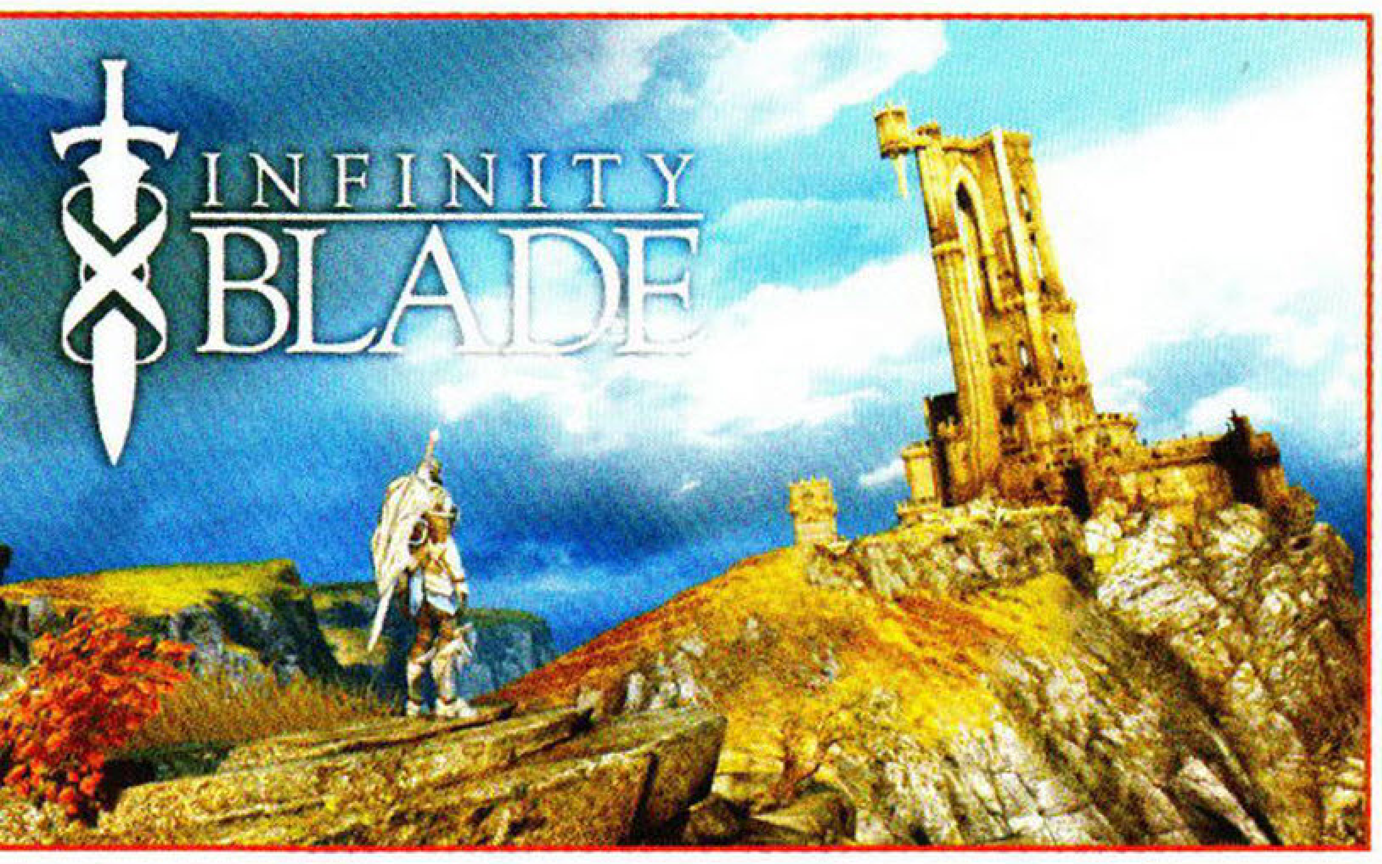
《最终幻想XIV》制作人田中弘道因为游戏的市场反响不佳而降职，他的职位将由吉田直树继任。田中弘道公开向玩家致歉，承认"没有满足玩家对《最终幻想XIV》的期待"，他表示虽然不再担任制作人，今后他仍然会对开发团队提供支持。

由于《最终幻想XIV》PC版销量不佳以及PS3版的延期，本财年SE的业绩大受影响。SE在12月16日将盈利预期大幅下调了90%以上，预期销售收入与运营收入都大幅下降。预计本财年SE的盈利数字将从120亿日元降低到10亿日元，销售额将降低19%。

除了《最终幻想XIV》的影响外，来自Eidos的《杀出重围 人类革命》也决定延期到下一财年，同样给SE的本财年经营计划造成巨大打击。SE表示延期的原因是要用更多的时间提高游戏品质。

■《最终幻想XIV》制作人田中宏道。

特报 SPECIAL iPhone版虚幻引擎3免费发布！



最近Epic Games在iPhone上推出的《无尽之剑》以其直逼次世代高清主机的超强画面令业界瞩目，iPhone4的强大性能潜力令人乍舌。根据Epic发布的数据，《无尽之剑》首发4天已经销售了150万美元，玩家数量超过30万。Epic还透露，《无尽之剑》原本的计划其实是对应Kinect的X360游戏，虽然后来改成了iPhone游戏，但是画面并没有缩水多少。

作为苹果iOS操作系统上画面最强的游戏，《无尽之剑》证明了Epic Games为iOS开发的"虚幻引擎3"的强大性能。令人惊讶的是，Epic Games宣布将推出免费提供的"虚幻开发工具包"升级版，游戏开发业余爱好者们可以用这套工具更快、更简单地制作画面更强的游戏，对于免费发布的同人游戏，不需要向Epic缴纳任何费用。而如果是用于商业发行，则需要缴纳99美元的基本授权费，销售额超过5000美元后，还要缴纳销售收入的25%作为权利金。Epic Games的Mark Rein说："如果你想为手机开发游戏，想要赚最多的钱，如果不用这套工具为iOS开发游戏就太傻了。"

Rein还透露，Epic对谷歌的Android系统也很有兴趣，但是谷歌对于软件的最大容量有限制，对《无尽之剑》那样的大容量游戏造成了制约，不过Rein相信谷歌很快会解决这一问题。

SCENE 图说新闻

每年12月的ACG盛会"Jump Festa"在12月18日于千叶幕张正式开张，日本几家最主要的游戏公司都积极参展，也不乏一些首次亮相的新作试玩。

■Jump Festa 2011开张

继《怪物猎人》乱入《MGS和平行者》，《MGS》也将乱入《MHP3》，从12月24日开始开放下载的"MGS Solid & Liquid"任务将让你获得特殊素材，可用来制作斯内克的刀、头巾和潜行服装，让你的随行猫化身为斯内克！而且还有纸箱可用。

■MGS潜行猫登场

■不应忘却的闪电

最近Square Enix向其注册会员赠送了一批圣诞明信片，上面是《最终幻想XIII》主角闪电的手绘插画，旁边是野村哲也的签名以及一句英文，写的是"她不应被遗忘"，这是否暗示着会有《最终幻想XIII-2》呢？

■楼顶狂飙

在《机车风暴 启示录》中，一切皆有可能——包括在摩天大楼顶上飙车！Skyline地图就是一个让玩家在摩天大楼之间尽情跳跃的关卡，必将成为赛车游戏史上一个惊天创举！

脆薯条视点

有过之而无不及

使命召唤 黑暗行动

PS3、X360　Activision Blizzard

2010年11月9日发售

我是从“大联机时代”的开端——《使命召唤4 现代战争》（以下简称COD4）这作开始接触该系列的。时至今日我还清楚得记得拿着PS3去挑选液晶电视时，就是在众目睽睽之下用《COD4》看效果的，这也是我人生中第一个PS3游戏。毋庸置疑，《COD4》所开创的高度树立了这个品牌在日后的影响力，火爆、刺激与耐玩，这就是《COD4》给“《使命召唤》系列”树立起来的三大关键词。IW也因为《COD4》的热卖一炮走红，当然我们不能忘记另一个制作小组Treyarch，虽然《使命召唤5 战火世界》（以下简称COD5）仍然走的二战风格，在单机部分上的整体表现力实在没有《现代战争》来得过瘾，大名鼎鼎的《黑鹰坠落》在当时简直就是《COD4》的翻版。但Treyarch在另一个重头——网战部分的设计上有了很明显的进步，载具的加入、僵尸模式的加入、WAR模式的加入等，使得游戏在耐玩度上有了长足的进步。

《使命召唤 现代战争2》（以下简称COD6）很成功地继承了《COD4》的优秀传统，单机剧情紧凑且声势浩大，而且又塑造了一个成功的形象代言——GHOST（幽灵）。用“好莱坞大片”去形容它的单机部分一点都不为过，但该作在网战部分的设计上过于追求爽快度，网战部分存在严重的平衡性问题。直到《使命召唤 黑暗行动》（以下简称COD7）发售，Treyarch才第一次走上现代战争的路线，为我们讲述了一段贯穿“二战”与“越战”之间的离奇故事。同样，它也有一个非常成功的形象代言——雷札诺夫。在《COD7》中很明显可以看出Treyarch对于单机部分重视了很多，无论在长度上、剧情的处理上都有了保证，但不得不说Treyarch在场面的渲染、造势方面还差IW一段距离。但Treyarch并没有让我们失望，其网战部分的革新设计让“《使命召唤》系列”有了一个全新的标准，爽快中不失严谨，并且去除种种不合理技能，使得技能搭配更丰富，连杀奖励同样遵循互相克制的原则，绝对是目前最好的一个网战体系。无论你是倾向于IW、或是倾向于Treyarch，我们都应该看见它们各自的优点，扬长避短，才是这个系列保持大卖的基本前提。

平衡的网战体系

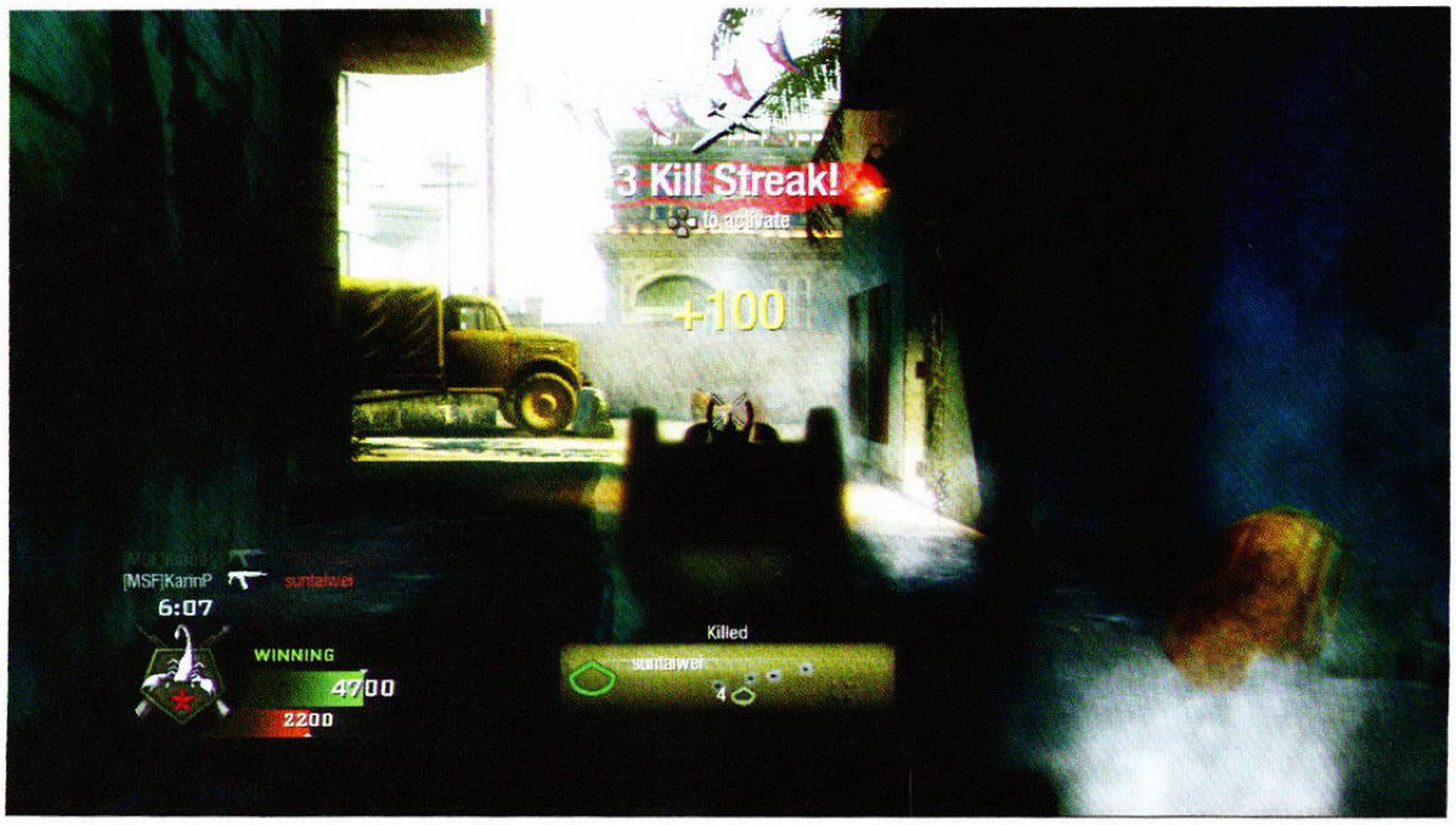
单机35%、网战50%、僵尸15%，这是我对整个游戏的划分。作为最耐玩的网战部分自然要彰显其独到，首先地图上的设计向《COD6》靠拢，场景尽量保持在中等大小，新增各种趣味要素，赌博模式、影院模式、飞扑、可控制的开关、发射的火箭、遥控炸弹车等等。技能被大幅强化，每一种技能都有可用武之地，而且配合起来效果各异。针对《COD6》中的某些不平衡做出改进，取消传统的“Stopping Power”与“Danger Close”，“Scavenger”技能无法补充榴弹与阔刀地雷，使用连杀奖励杀敌不会被计算在连杀中。看似小小的改进，实则影响到整个游戏的流畅与平衡。另外连杀奖励中的克制关系明显，Counter Spy Plane克制Spy Plane与BlackBird；SAM Turret克制Spy Plane与Care Package，而强力连杀均要9人以上。考验的是团队配合，而不是个人英雄主义。

富有Treyarch特色的《使命召唤》

这是个很容易被玩家遗忘的地方，大家在游戏中是否会注意到呢？例如队友被敌人的狙击手干掉时，你会听见很明显的“SNIPER！”提示；当Search & Destroy模式剩下你一人时，此时的音乐就会变得紧张万分，Treyarch还是一如既往地注重细节上的表现。在游戏中我们能看见许多《COD5》中就有的老要素、狗狗连杀奖励、毒气弹、喷火器、防毒面具等等，而Treyarch在保有传统的基础上新增了其他各种搞怪要素，造假信号弹、移动小电视、行动侦测器、弹射飞刀、爆炸弓箭等等，这些虽说有点类似“怪点子”，但不得不承认却是能让玩家眼前一亮的新奇想法，使得游戏的方式更多样性，变数也就越大。而在玩家的自定义内容上就得到了更大幅度的强化，使得玩家能够突显出个性，并且武装到牙齿。自定义LOGO、颜色队标、脸部迷彩、多样化的准心与颜色、全面的技术统计等等，这一切都是只属于你自己的。

对新作的期待

IW虽然已经不复存在，剩下的Treyarch能否继续让这个品牌红下去还是未知数，但有一点是明确的，Treyarch必须找到新的突破点，正是这样不断地扩充游戏内容，从而使得《使命召唤》这个系列面临着巨大的瓶颈。如果做出巨大的变革，这还是玩家眼中的《使命召唤》吗？若换汤不换药，久而久之玩家自然会感觉到厌倦。如何去平衡“系列特色”与“怎么样才能更好玩”这一对矛盾才是Treyarch接下来的主要问题，或许他们应该借鉴一下其他的FPS游戏？



命运之轮，经典之魂

近年来，掌机上的复刻作品不断，单就PSP而言，有和PS2版几乎一样的《太阁立志传V》，有加了新人物的《最终幻想战略版 狮子战争》，也有战斗系统有较大改动的《星之海洋 初次启程》，这次的《皇家骑士团 命运之轮》则有更多更彻底的变化。相比原作（SFC版《皇家骑士团2》），除了主线剧情和三线分支大体一致之外，其余甚至可以当作一个全新的游戏来对待！魔法系统和职业系统的彻底改动使得游戏进程感觉大为不同，合成系统和无数非卖品的获得更会谋杀你上百小时的游戏时间。游戏已经发售了一个多月，再回头评论这次的大改特改，会有什么样的结论呢？

文 曹纲

对新玩家的体贴

本作在各细节方面做了很多调整，使得游戏的难度降低了不少，对新接触游戏的玩家来说是个好消息。这方面的例子有很多。例如本作副标题命运之轮所代表的系统之一：命运之轮 · 战车，无须SL，直接在战场上就可以重新回溯到50步之内的行动，无论是救回被打倒的同伴还是让MISS的攻击变为命中，甚至是确保说得成功或拿到稀有掉落物品，这一系统都能方便快捷地帮助玩家。在启动战车的时候，甚至会为你演示每次行动的过程和结果，方便选择回溯的点。

另一方面，由于使用战车会影响某些称号的获得，中断的设置变更提供了另外一条途径。这次的中断不像原作那样读取就会消失，而是读取后会继续存在，甚至可以同时保留数十条中断记录，对于高难度的救出战之类的关卡，使用起来也可以得心应手。不过这样改动之后，中断就失去了它字面的意义，是否还需要中断后强制退回标题画面值得商榷，像“《机战》系列”那样玩家可以选择是否继续应该是更好的做法。

另外，连续战斗中间现在是可以存档的，例如连续攻城的城门战和城内战，甚至像死者宫殿这样的百层连续战斗区域现在也可以在每层存档，这很明显降低了难度。在某些无法回头的战斗前，还会提示最好另存一个存档，避免无法获胜而卡住。说得姐姐等重要选择前会提示存档，显然这也是个贴心的设计。

同伴的死亡改为消耗完3颗心才会真正死亡，而原作需要到第2章末期才能拿到复活魔法，相比之下显然使得玩家的行动有了更多的容错性。另外，画面虽然没有变成全3D的，但是也细致了不少，还可以进行放缩以及伪3D←→2D的转换，在特定的场景（比如有很多墙或者洞穴的关卡）可以看清地形。

对老玩家的回馈

前面说的大多是针对难度的降低以及易用性的增强，对于熟悉原作的老玩家来说，也有足够的新东西以供探索。首先要提到的自然是命运之轮 · 世界！

和战车不同，命运之轮 · 世界需要通关后才可以使用，可以让现在的队伍保持人员、装备、资金回到游戏进程中的指定穿越点来重新进行游戏，体验不同的选择、收齐全部的同伴、获得多个稀有物品等等，一个存档就可以力求完美。比起常见的二周目模式来说，应该说是个突破。这一系统也受到了老玩家的普遍好评，是本作的一大亮点。

此外，虽然主线剧情以及三线分支保持不变，但是也有不少细节修正。新同伴骑士ラヴィニス的混血身份以及她的相关剧情，无疑为这个民族战争为背景的剧情提供了一个新的视点。风使卡洛普斯在战场上和维斯互扔石块的对骂，神父布里冈斯除灵时15年的感叹等小情节也让老玩家为之微笑。

而前作的另一特色：进入游戏后期后大量的隐藏要素和巨大的迷宫在本作也得到了继承和发展。探索用的战斗迷宫由原作的一个死者宫殿增加到4个，同时原作中仅有一战的4个禁咒神殿也扩充为6个各六层的战斗迷宫，还可以反复探索。非卖品的武器装备魔法以及特殊道具得到了大幅度的扩充，同时也有十二神将等强力BOSS等待玩家的全力挑战。

对于追求完美的玩家来说，全新的称号系统（可看作另类的成就或奖杯）会耗费你大量的时间，而且由于某些称号对于受伤死亡的人数以及撤退、使用战车的次数有限制，游戏的难度也随之上升了不少。主线流程不能有人倒地可不是什么轻松的限制，不特意单职业练级的情况下更是如此。

至于3个免费的DLC，则算是对老玩家长期念想的回馈：救回舍己救人的华伦、让圣骑士兰斯洛特重振雄风、和暗黑骑士兰斯洛特的殊死搏斗，这都是原作玩家长期期盼的事情，也让我对本作的好感度提升了不少。

新系统的新问题

前面简要分析了本作针对新玩家和老玩家进行的一些调整，然而，实际结果并不是特别理想。即使难度下降了很多，过于复杂的系统也还是让新人上手不易；而对于老玩家来说，一些系统上的问题更让人为之不满。

首先，职业系统的重做留下了太多问题，参考某些游戏将同伴等级改为纯职业等级后，随之而来的战后经验的按职业分配以及出战同伴才能获得SP和升级对基础能力值的提升，这样的设定造成的直接后果，就是最优方案：单一职业出战。和前作的打随机战、训练练到50级，或者吃卡片到全999不同，这些努力需要花费大量的时间而且并无乐趣，这次的单一职业则只需要几次随机战提升等级后，就可以通过获得剧情战斗的全部经验来快速升级和提升能力，接下来通过等级压制顺利通关甚至全AI通关都不是什么大问题，战棋游戏的战斗乐趣也随之荡然无存。需要让玩家自行限制为多种职业出战，才能享受战斗的乐趣和难度，这显然是设计时考虑不周。即使如此，当同伴以目前没有的职业甚至特殊职业加入时，我们仍然不得不面对原本强大的白骑士、大魔女等同伴以个位数的等级成为队伍中的拖油瓶的事实，游戏的节奏也随之受到了明显的干扰。

另一个为人诟病的则是后期大量稀有物品的掉落方式：需要SL特殊敌人的出现、SL到它掉落物品袋，再SL至袋中开出稀有品，甚至每一个都要花数十分钟甚至更久，如果不能使用战车和撤退，那时间还要大幅增加。需要这样做的并不是一两个稀有物品，而是数以百计的，你需要无数次重复这样做，这样是玩游戏还是被游戏玩呢？与此类似，十二神将需要特殊道具“十二神将の音叉”才会出现，但是进入一个神将的战斗后音叉就会消耗掉，你需要继续去刷100层死宫才能拿到另一个……怪不得会有人说，本作是少数用特定金手指可以更好玩的游戏……

另外一些小毛病，例如尸术士クレシダ在C路是尼巴斯的女儿，在N路又只是尼巴斯的学生；华伦日记中的人物介绍后期比起前期精简太多；敌人AI的异常不给力（原作会优先攻击我方HP最低的，本作则优先攻击能造成最大伤害的）；这些几乎都是因为后期赶工缺乏测试和调整的结果。如果能多些时间的话……

虽然挑了不少毛病，但对我来说，还是感受到重制的巨大诚意。面对不错的销量，或许还能够期待本系列的新作呢！

游戏时间：120小时+150小时（有重新开档）

栏目主持：洛克

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年11月29日～2010年12月5日

1 NEW 怪物猎人 携带版 3rd PSP

モンスターハンターポータブル 3rd

■ Capcom ■ 2010年12月1日发售■动作■ 5800日元

让无数猎人望穿秋水的掌机版新作终于降临，本次的游戏内容异常丰富，不仅登场的武器数量和怪物数量都达到系列巅峰，还在家用机版的基础上增加了众多新要素。大幅强化的随从猫系统让单人游戏也不再寂寞，是一款动作游戏爱好者不可错过的佳作。

本周：1950 717套　累计：1950 717套

2 NEW 圣恩传说 F PS3

テイルズ オブ グレイセス エフ

■ NBGI ■ 2010年12月2日发售■角色扮演■ 7980日元

本作是2009年12月10日在Wii平台发售的《圣恩传说》的强化移植版，游戏以"辉石"为主线，向玩家讲述主人公阿斯贝尔的冒险故事。本次移植除了针对平台改变而在画面上做出调整外，新角色、新技 · 术、新奥义等要素也一个都不少，即使是老玩家同样能找到新的亮点。

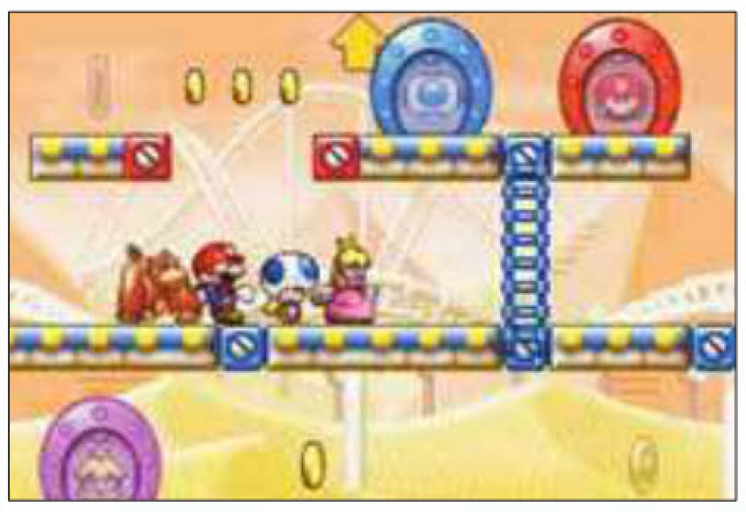
本周：215 187套　累计：215 187套

→ 3	马里奥 运动合辑 MARIO SPORTS MIX	■2010年11月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 59007套 ◆累计 143990套	Wii

4 NEW 马里奥对大金刚 突击迷你大陆 NDS

マリオ vs. ドンキーコング 突击! ミニランド

■ Nintendo ■ 2010年12月2日发售■动作■ 4800日元



玩家需要利用各种精妙的小道具引导迷你马里奥解开谜题击败大金刚，拯救被绑架的女主角。游戏的系统简单易懂，但是玩起来却变化无穷，以过关为目的的话很轻松，适合茶余饭后休闲游戏，但是想全要素收集就要花一番功夫了，由此而解开的隐藏关卡和特殊模式更是挑战性十足。

本周：57474套　累计：57474套

↓ 5	GT 赛车 5 グランツーリスモ 5	■2010年11月25日发售 ■SCE ■竞速	◆本周 55682套 ◆累计 486389套	PS3
↓ 6	口袋妖怪 黑 · 白 ポケットモンスター ブラック/ホワイト	■2010年9月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 54848套 ◆累计 4511318套	NDS
↓ 7	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	■2010年10月21日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 45904套 ◆累计 611793套	Wii
NEW 8	桃太郎地铁世界 桃太郎电铁 WORLD	■2010年12月2日发售 ■Hudson ■桌面棋牌	◆本周 45126套 ◆累计 45126套	NDS
NEW 9	假面骑士 巅峰英雄 000 假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	■2010年12月2日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 36856套 ◆累计 36856套	PSP
NEW 10	假面骑士 巅峰英雄 000 假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	■2010年12月2日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 35132套 ◆累计 35132套	Wii

《怪物猎人 携带版 3rd》在日本掀起新一轮狩猎狂潮，首周195万套的销量也创造了该系列的销售记录（《怪物猎人 携带版 2nd G》的首周销量为88万套），毫无悬念地拿下冠军的宝座。而PSP硬件方面也跟着水涨船高，单周销量狂增近5倍。《圣恩传说 F》在原作的基础上进行大幅度强化，加入众多新要素的"完整版"成功吸引了众多原作FANS购买，以21万套的成绩拿下第二名的位置。

2010年12月6日～2010年12月12日

→ 1	怪物猎人 携带版 3rd モンスターハンターポータブル 3rd	■2010年12月1日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 629541套 ◆累计 2580258套	PSP

2 NEW 二之国 漆黑的魔导士 NDS

二ノ国 漆黑の魔导士

■ Level-5 ■ 2010年12月9日发售■角色扮演■ 6800日元

本作由Level-5工作室和吉卜力工作室强强联手打造，在游戏中玩家要扮演主人公奥利弗在宫崎骏动画风格的幻想世界中冒险。游戏的系统非常独特，作为冒险舞台的两个世界之间会互相影响，玩家要活用各种魔法才能顺利解开谜题。此外，游戏的隐藏要素十分丰富，完成需要大量时间。

本周：170 548套　累计：170 548套

3 NEW 超级大金刚 回归 Wii

ドンキーコング リターンズ

■ Nintendo ■ 2010年12月9日发售■平台动作■ 5800日元

继承着高难度与良好的手感，《超级大金刚》终于回归了。游戏关卡风格多样，场景重复度低，收集要素丰富，游戏的内容充实，大金刚与敌人们的表现也不乏风趣幽默。即使有玩家因为某些地方对操作要求较高的原因而卡关也没关系，因为游戏贴心的通关向导系统会帮你解决这个难题。

本周：163 310套　累计：163 310套

↑ 4	口袋妖怪 黑 · 白 ポケットモンスター ブラック/ホワイト	■2010年9月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 79819套 ◆累计 4591137套	NDS
↓ 5	马里奥 运动合辑 MARIO SPORTS MIX	■2010年11月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 68430套 ◆累计 212420套	Wii
↑ 6	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智	◆本周 55412套 ◆累计 1271284套	Wii
→ 7	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	■2010年10月21日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆本周 53670套 ◆累计 665463套	Wii
↓ 8	马里奥对大金刚 突击迷你大陆 マリオ vs. ドンキーコング 突击! ミニランド	■2010年12月2日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 51828套 ◆累计 109302套	NDS
↓ 9	圣恩传说 F テイルズ オブ グレイセス エフ	■2010年12月2日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 39640套 ◆累计 254827套	PS3

10 NEW 刺客信条 兄弟会 PS3

アサシン クリード ブラザーフッド

■ Ubisoft ■ 2010年12月9日发售■动作■ 7400日元

《刺客信条 兄弟会》为大家呈现了罗马城的美丽，主线故事对系列剧情的走向发展至关重要，刺客育成等新要素的加入令游戏的内容更加充实。制作小组在多人模式的玩法上勇于开拓创新，细节与规则安排合理，带来的乐趣能令人迅速着迷。

本周：36 098套　累计：36 098套

本周排行榜首位依然被《怪物猎人 携带版 3rd》所占据，按本作目前的热卖局势来看，在2010年内能轻松突破300万套。由Level-5和吉卜力工作室联手打造的《二之国 漆黑的魔导士》吸引不少宫崎骏动画的爱好者购买，以首周销量17万套的成绩拿下本周排行榜第二名的位置。任天堂的经典游戏《超级大金刚 回归》则以16万套的成绩位居第三，据任天堂调查，本作的购买群体多为30岁以上的老玩家。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 11 月 28 日～ 2010 年 12 月 4 日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售	■平台动作■上周排位：4	◆本周 454208 套	◆累计 9117401 套	Wii
2	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	■Microsoft ■2010 年 11 月 4 日发售	■动作■上周排位：1	◆本周 423290 套	◆累计 2187096 套	X360
3	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售	■主视角射击■上周排位：2	◆本周 339119 套	◆累计 5534382 套	X360
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售	■体育■上周排位：7	◆本周 321317 套	◆累计 9579322 套	Wii
5	超级大金刚 回归 Donkey Kong Country Returns	■Nintendo ■2010 年 11 月 21 日发售	■平台动作■上周排位：3	◆本周 255111 套	◆累计 808747 套	Wii
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005 年 11 月 14 日发售	■竞速■上周排位：6	◆本周 228565 套	◆累计 8328361 套	NDS
7	跳舞吧 2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010 年 10 月 12 日发售	■音乐■上周排位：9	◆本周 227866 套	◆累计 1271315 套	Wii
8	经典米奇 Disney Epic Mickey	■Disney ■2010 年 11 月 30 日发售	■动作■上周排位：–	◆本周 216868 套	◆累计 216868 套	Wii
9	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售	■主视角射击■上周排位：8	◆本周 177093 套	◆累计 2872970 套	PS3

10 GT 赛车 5 PS3

Gran Turismo 5

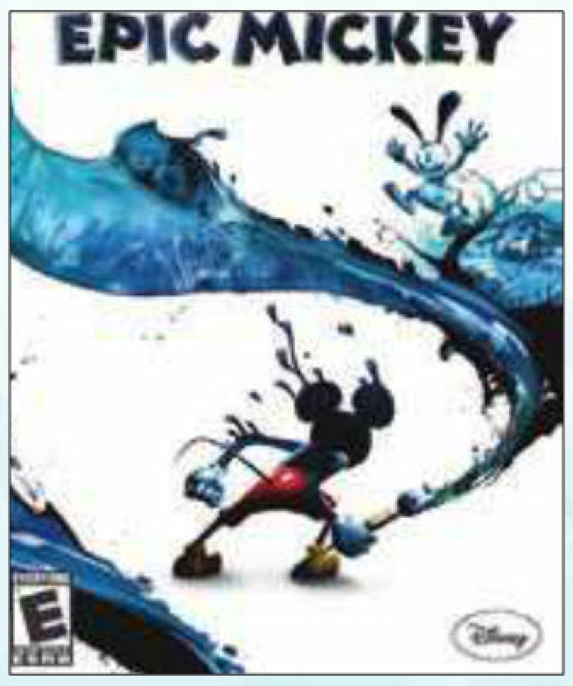
■SCE ■2010 年 11 月 24 日发售■竞速■上周排位：5

在赛车迷的翘首等待下，本作经过数次跳票后终于问世。游戏的内容异常丰富，不仅收录的车辆总数超过 1000 辆，还首次加入“车损”概念，遍布世界各地的数十条经典赛道也全部重建，配合 3D 视觉效果后使得游戏体验更加真实，是赛车游戏爱好者们不可错过的浪漫之旅。

本周：173 931 套　累计：647324 套

2010 年 12 月 5 日～ 2010 年 12 月 11 日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售	■体育■上周排位：4	◆本周 592175 套	◆累计 10171497 套	Wii
2	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售	■平台动作■上周排位：1	◆本周 500672 套	◆累计 9618073 套	Wii
3	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	■Microsoft ■2010 年 11 月 4 日发售	■动作■上周排位：2	◆本周 414979 套	◆累计 2602075 套	X360
4	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售	■主视角射击■上周排位：3	◆本周 347975 套	◆累计 5882357 套	X360
5	跳舞吧 2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010 年 10 月 12 日发售	■音乐■上周排位：7	◆本周 337042 套	◆累计 1608357 套	Wii
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005 年 11 月 14 日发售	■竞速■上周排位：6	◆本周 301385 套	◆累计 8629746 套	NDS
7	超级大金刚 回归 Donkey Kong Country Returns	■Nintendo ■2010 年 11 月 21 日发售	■平台动作■上周排位：5	◆本周 266159 套	◆累计 1074906 套	Wii
8	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售	■主视角射击■上周排位：9	◆本周 225249 套	◆累计 3098219 套	PS3



9 经典米奇 Wii

Disney Epic Mickey

■Disney ■2010 年 11 月 30 日发售■动作■上周排位：8

世界上无人不知无人不晓的米老鼠在 Wii 平台展开新冒险，作为迪士尼自社发行的作品，游戏的画面和音乐充满灵性。在游戏中玩家要扮演米老鼠往返于各个童话世界，用手中的神奇画笔让世界重拾生机，根据玩家的选择不同，复活后的童话世界也会呈现出不同的样貌。

本周：202 292 套　累计：419 160 套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售	■动作■上周排位：14	◆本周 195104 套	◆累计 7167671 套	Wii

新作打榜

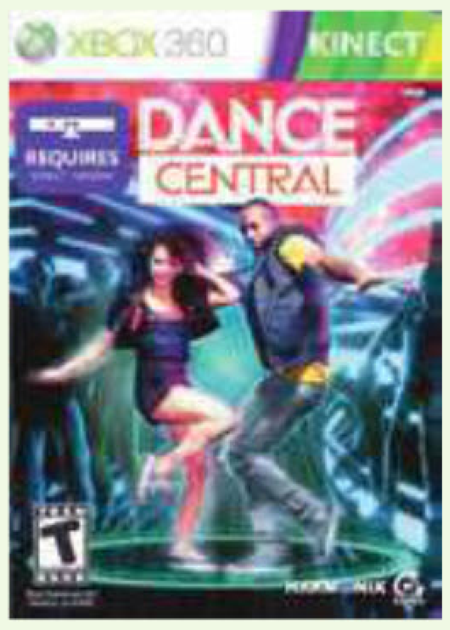
12 月上半段日本市场还是以掌机游戏为主，随着《怪物猎人 携带版 3rd》的到来，市场活跃程度有明显提高。在发售当日，日本各地都出现通宵排队的现象，其影响力可见一斑。而《口若悬河 希望学园与绝望高中生》则以出色的剧本在推理游戏爱好者中占据一席之地。欧美市场方面，以《光环》为首的打枪游戏热度有明显下降，导致 Wii 平台上一些聚会类游戏的身影又再度出现在排行榜中。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 11 月 29 日～ 2010 年 12 月 5 日			
12	Wii	太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3 代目	2010.12.2
15	NDS	超级机器人大战 L	2010.11.25
18	PSP	口若悬河 希望学园与绝望高中生	2010.11.25
23	Wii	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 特别版	2010.12.2
32	NDS	SD 高达三国传	2010.12.2
2010 年 12 月 6 日～ 2010 年 12 月 12 日			
14	NDS	风来的西林 5 幸运之塔与命运骰子	2010.12.9
20	NDS	桃太郎地铁世界	2010.12.02
21	NDS	企鹅的问题 世界	2010.12.2
25	PSP	口若悬河 希望学园与绝望高中生	2010.11.25
34	NDS	蜡笔小新 呼唤传说的大屁股决战	2010.12.2

本作是一款高速推理动作类游戏，为了揭露杀人事件的真相，玩家要参加“学级裁判”辩论，从学生话语中找到矛盾的地方，使用搜查获得的证据进行辩论。游戏以“绝望”作为游戏的主题，穿插其中的小小希望一次又一次被击碎，优秀的剧本很容易让玩家沉迷其中。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 11 月 28 日～ 2010 年 12 月 4 日			
11	NDS	马里奥聚会 DS	2007.11.19
12	X360	刺客信条 兄弟会	2010.11.16
16	X360	Kinect 体育	2010.11.4
17	X360	光环 致远星	2010.9.14
18	Wii	迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验	2010.11.23
2010 年 12 月 5 日～ 2010 年 12 月 11 日			
14	PS3	GT 赛车 5	2010.11.24
15	Wii	迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验	2010.11.23
20	X360	舞蹈中心	2010.11.4
22	NDS	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	2010.11.14
27	X360	神鬼寓言 III	2010.10.26

作为当今音乐游戏的龙头老大，Harmonix 为玩家带来一款几乎感受不到延迟的体感游戏。在游戏中玩家需要根据画面的提示做出相应动作跳完整首舞曲。游戏中一共收录了由专业舞蹈家精心编排的 600 多种舞步以及 90 多种舞曲，需要一番苦练才能掌握。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	11 月 29 日～ 12 月 5 日	12 月 6 日～ 12 月 12 日
1	PSP	2 499 237 台	323 653 台	158 029 台
2	PS3	1 509 540 台	41 760 台	41 882 台
3	Wii	1 442 534 台	56 095 台	79 424 台
4	NDSi LL	1 274 800 台	40 465 台	59 709 台
5	NDSi	1 059 049 台	36 481 台	55 993 台
6	NDSL	513 086 台	1 580 台	3 309 台
7	X360	202 203 台	3 497 台	3 695 台
8	PS2	81 423 台	1 440 台	2 054 台
9	PSPgo	71 407 台	1 875 台	1 904 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	11 月 28 日～ 12 月 4 日	12 月 5 日～ 12 月 11 日
1	PS2	54 014 762 台	57 844 台	80 776 台
2	NDS	51 874 114 台	535 528 台	650 192 台
3	Wii	38 110 366 台	590 510 台	875 128 台
4	X360	27 818 235 台	450 101 台	405 200 台
5	PSP	21 033 815 台	83 200 台	121 444 台
6	PS3	17 247 422 台	210 044 台	240 038 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

《怪物猎人》一出，编辑部里瞬间就热闹了起来。每天晚上必然有至少8名猎人在晚饭后急急地赶回公司，游戏室和大厅两个狩猎场的争夺相当惨壮，最先归来的四人猎团可以享用拥有大沙发和隔声效果好的游戏室，坐得舒服，联机间谈笑风生也无拘无束。回来晚的猎团只能暂居编辑部大厅内，除了仍旧坐在转椅上身体僵硬外，也不敢大声喧哗，实在憋屈。不过时间过了12点之后，两队猎人会重修旧好，共赴公司楼下烧烤店，一边吃夜宵一边研讨心得分享趣事，情景甚是和谐。

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE

CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×2

二之国 漆黑的魔导士

推荐玩家人群

●喜爱吉卜力动画和久石让音乐的人。●传统日式RPG玩家。●对画面和音乐都有高追求的玩家。

热血推荐　总分 26

■原创日式RPG新的希望

奈落

吉卜力的动画和久石让的配乐完美地呈现出童话一般的第二国度。游戏的系统并不繁杂，但是内容却极其丰富，符文和心之战士系统很有趣，大量的支线剧情和任务委托相当厚道。缺点是心之战士育成部分深度不够，明显为续作留空间。另外实体书的创意体验成败参半，外出时游戏会带来不便。

九兵卫

这是一款剧情和音乐满分的游戏，吉卜力倾力打造的动画更是美得令人心醉，为玩家呈现了一个略带淡淡哀伤的童话幻想。游戏的战斗部分和《DQ》比较近似，系统相对传统；而心之战士的培养更是让不少玩家联想到了《口袋妖怪》，可见L5对于本作的良苦用心，游戏还附带一本冒险必不可少的魔法书。

八重樱

本作的卖点不仅仅是吉卜力美丽如诗的动画，颇具创意的游戏系统同样有着引人入胜之处。可惜该系统并不属于易上手的类型，要完全熟悉需花费2～3小时，有可能导致部分玩家流失。另外游戏同捆的魔法书在尺寸与重量上都不方便携带，作为一款掌机游戏的必需品来说设计得有些失败。

■NDS■卡片■Level-5■二ノ国 漆黑の魔导士■角色扮演■2010年12月9日■1人■对应魔法指南书《魔法大师》

高达无双3

推荐玩家人群

●对《高达》有爱的人。●喜欢割草游戏的人。●想找一款游戏来打发大量时间的人。

热血推荐　总分 26

■一机当千的极意！

脆薯条

所有机体都经过了卡通渲染处理，历代的经典台词均有收录。每个机体的招式相对前作有了较大的改进，原创剧情更是错综复杂。庞大的分支任务、合作任务、历代经典关卡任务、众多特别任务数量极为恐怖，绝对是一款不折不扣的时间杀手游戏。新加入了4人合作模式充分满足玩家的战斗欲望。

纱迦

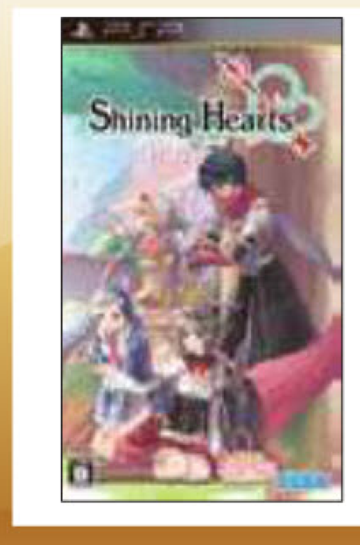
卡通渲染的画面表现力为历代最高，值得称赞。同屏人数极多，很少拖慢，用诱爆系统一口气灭杀大量敌人的爽快感无与伦比。游戏内容比2代丰富得多，战场设定略有不同，但对于一个需要打一百多小时的游戏来说还是显得过于重复。联机合作很有乐趣，不过关卡还是少了点。

洛克

任务数量众多，但仍和2代一样，随机性过强，导致所有任务打起来都感觉差不多。游戏内容比2代要多不少，除了更多的机体和人物，任务种类也变多了，各个作品都有自己的剧情任务。游戏设计为即使初学者反复挑战也能打出不错的东西，各机体招式也更加华丽，新手来玩一定会赞叹不已。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■ガンダム无双3■动作■2010年12月16日■1～4人■无对应周边

光明之心



推荐玩家人群

●声优控。●"《光明》系列"的FANS。●对唯美人设毫无抵抗力的玩家

总分 22

■"《光明》系列"的新起点。

洛克

采用TONY的人设，并聘请大量名声优为游戏献声，光是这两点就足以让一些玩家乖乖掏腰包。"心之系统"比较有趣，玩家要通过特定方式改变NPC的"心"，不同的心不仅会对战局造成影响，支线剧情也会产生较大差异。游戏中含有不少分支剧情和收集要素，需要大量时间才能全部完成。

脆薯条

虽然有TONY的人设助阵，游戏中的收集要素也同样丰富，钓鱼、经营面包店、冶炼等等。但游戏最为重要的战斗部分却比较单调，而且故事的发展比较缓慢，有魄力的BOSS战更是少之又少。总体来说是一款收集要素占主导地位的游戏，对于战斗系统有期望的玩家可能会受到很大的打击。

奈落

唯美的人设让人过目不忘，游戏本身是非常传统的日式RPG，没有过去的男主角偶遇三名美女并一起经营魔法面包屋，对话的选择系统也关系到各位女孩的好感度。听上去就让人跃跃欲试。画面清新养眼，简单耐玩的系统让很多人都能上手。剧情方面相对硬生生拯救世界的故事也显得温馨有趣。

■PSP■UMD■SEGA■シャイニング・ハーツ■角色扮演■2010年12月16日■1人■无对应周边

风来的西林5 幸运之塔与命运骰子

编辑评分

奈落 7

洛克 7

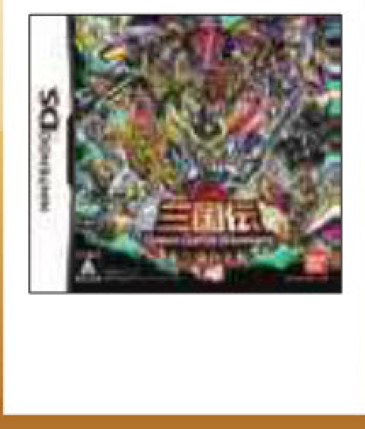
总分 22

九兵卫

或许是4代作的太完美了，这次新作的画面与系统并没有太大的改进，因而多少失去了点新鲜感。游戏的难度依然很有挑战性，道具的作用有时甚至强过等级。首次加入联机合作的玩法算是本作的一个亮点，迷宫的探索过程也不再枯燥。对于那些有时间有耐心的玩家来说，本作已经是迷宫游戏的顶点了。

■NDS■Chunsoft■不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス■角色扮演■2010年12月9日

SD高达三国传



编辑评分

九兵卫 6

纱迦 6

总分 19

洛克

游戏的剧情严格遵照动画进行，加上超过40名的可用角色，对原作FANS来说有不小的吸引力。可惜游戏的操作略显简单，只需在两个按键之间交替就能使出连击，虽然打起来很热闹，但玩久后难免让人觉得重复性高。原本就不大的战场被划分为多个区域，使游戏的流畅度大打折扣。

■NDS■NBGI■SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战■动作■2010年12月2日

评分规则说明　满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

PlayStation首办团购PSP

有议价优惠的团购，最近成为国内网民最热门的话题，这种需集合多人一起购物，以享超特价优惠的省钱消费模式，令网民为之疯狂。最近PlayStation也加入这个大热团购阵营，并与刚被Groupon收购的著名香港团购网站uBuyiBuy合办“团购PSP”活动，网民只需于指定时段共同购物满100部PSP或50部PSPgo，便可享高达6折优惠。据知众机迷得知后反应异常踊跃，预计所有游戏机会于1小时内一抢而空！想知道活动始动的日期时间等重要资料，请紧贴PS电玩大本营于新浪微博的最新公布！

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

亚洲游戏展280寸3D立体巨幕打机

机迷翘首以待的游戏界最强盛事——亚洲游戏展2010（AGS），将于12月24日至27日圣诞节期间在香港湾仔会议展览中心隆重举行。PlayStation今年展区面积达15000尺，现场将有过百款游戏给机迷免费试玩，其中超过40款更是尚未正式推出、预先试玩的绝密游戏。活动场内更首次展出280寸的超立体3D巨幕，这个银幕可以让上千名观众一起观赏超真实的3D立体游戏画面。想感受何谓真正的3D游戏新世代？游戏迷绝对不能错过！

爱情宅急便撮合中港机迷

让同样喜欢打机的中港宅男宅女有机会发展一段浪漫圣诞情缘，今年PlayStation于游戏展期间举办别出心裁的“爱情宅急便”。多个内地旅行团的年轻男女，将会与香港的宅男宅女现场来一次PK赛。透过玩PlayStation Move的游戏《LittleBigPlanet2》（小小大星球2），一众内地机迷可与香港机迷切磋及交流打机心得，建立两地年轻一代的情缘。加上PlayStation今年推出多项照顾内地游客的独家优惠，包括每日首30名购买PS3的内地游客，可获送限量LittleBigPlanet2旅行箱；首100名报名可获赠AGS圣诞限量礼品包；而购买Travelzen的客人更可预留座位欣赏AGS开幕典礼，有机会与代言人近距离接触等。务求令内地机迷都能于亚洲游戏展购得心中圣物，乐而忘返。

必抢！亚洲游戏展诸多精品

《Monster Hunter Portable 3rd》12月1日推出后再度爆发怪物猎人热，早前限定版PSP主机被炒至接近三千元，很多猎人唯有忍痛罢买。幸好今年亚洲游戏展将会有《Monster Hunter Portable 3rd》限定版PSP主机以正规价格港币1480元发售。另外早已断货的《GT赛车5》方向盘套装、PS3主机套装及限量模型套装均会于现场限量发售，全部均属今年游戏展必抢产品！

亚洲遊戲展
ASIA GAME SHOW 2010

GT5 Racing Pack
售价：$2,888
内容：（1）PS3主机（2）《GT5》游戏软件
（3）特别车款下载卡（4）Apex 爱车完全指南

GT5 Collector's Pack
售价：$618
内容：（1）Mercedes-Benz SLS AMG 1:43典藏限量模型
（2）《GT5》游戏软件（3）特别车款下载卡
（4）Apex 爱车完全指南

GT5 Driving Force Pack
售价：$1288
内容：（1）Logitech Driving Force GT驾驶方向盘
（2）《GT5》游戏软件（3）特别车款下载卡
（4）Apex 爱车完全指南

MH×Metal Gear! 两大制作人首度同台

每年游戏展都会邀请游戏制作人到场与FANS会面，今年阵容更是星光熠熠，近期热爆的《Monster Hunter Portable 3rd》（怪物猎人 携带版 3rd）制作人辻本良三及神级制作人《Metal Gear Solid：Peace Walker》（潜龙谍影 和平行者）的小岛秀夫将于游戏展破天荒同台现身！今年亚洲游戏展更首度获得两大游戏公司首肯，推出全球限量10件，专为亚洲游戏展而设计的超限定版“MHP3rd x MGSPW”T恤！想得到这件超限量T恤，便要于12月24日开幕当天尽快到PlayStation的接待处登记，首10名登记者便可以免费得到这件激罕产品！其他出席亚洲游戏展的制作人位位都属重量级，包括“GT之父”山内一典、Square Enix《寄生前夜3》制作人桥本真司及北濑佳范、《异说 012 最终幻想》制作人间一郎及PlayStation Move首席设计总监宫崎良雄，FANS万勿错过！

PlayStation®慈善拍卖会

首次于亚洲游戏展举办的PlayStation®慈善拍卖会，搜罗了约30款市面非常罕见抢手的游戏精品，包括响应最近热卖的篮球游戏《NBA 2K11》之珍藏版“乔丹84-85年复刻版球衣套装”、“GT之父”山内一典及演奏家郎郎签名“GT5 Collector Pack”等，投得款项将全数捐赠本地慈善机构——邻舍辅导会，帮助有需要人士，机迷们除了打机以外，还可以回馈社会做善事，值得支持。

亚洲游戏展官网 www.asiagameshow.com

亚洲游戏展2010

日期：12月24日至27日
地点：香港会议展览中心5号馆F及G厅
时间：上午10时整至晚上8时整＊
票价：HK$28
＊27日闭馆时间为下午5时整

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

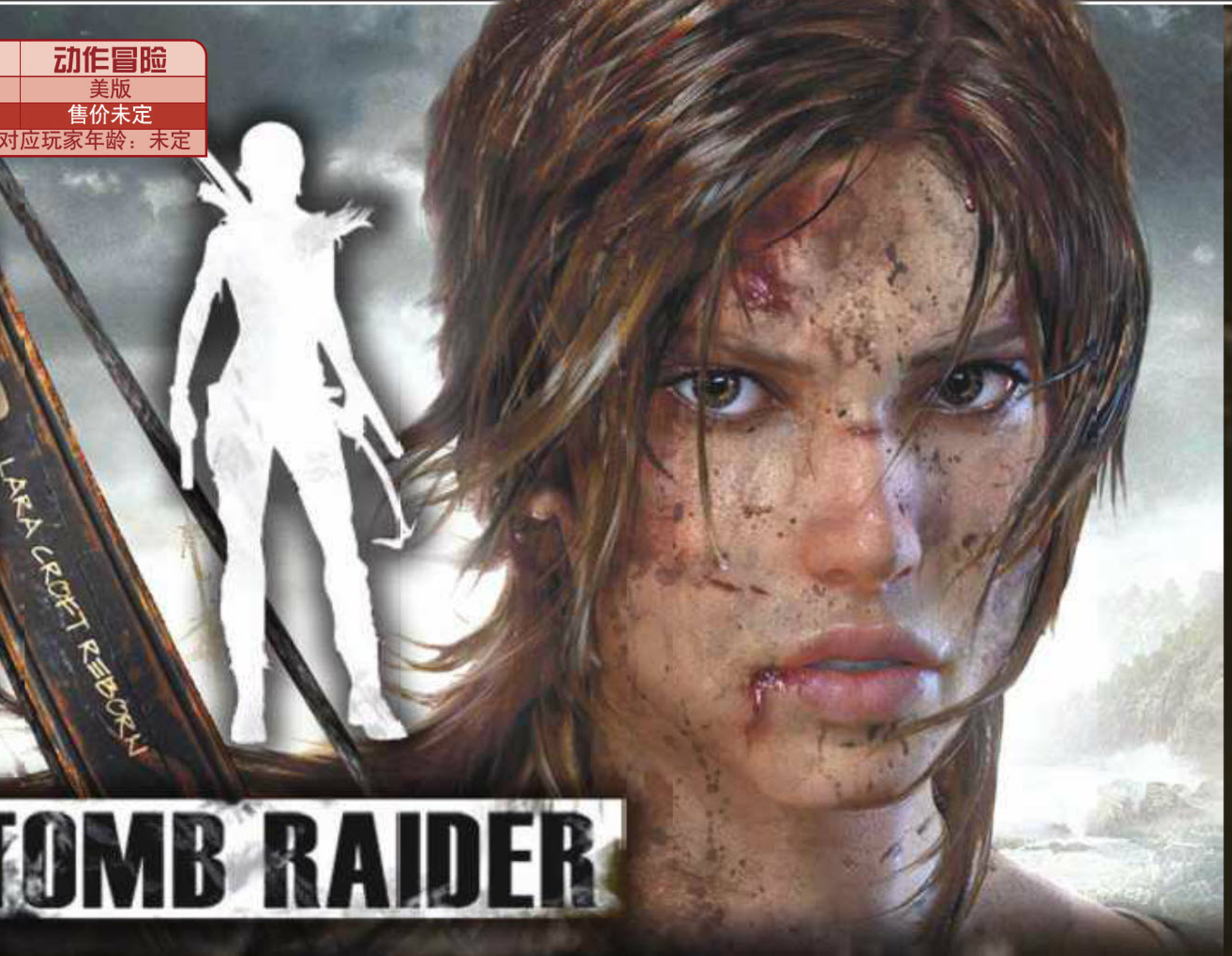
"PS logo","PlayStation","ΔO×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

文 星夜 美编 NINA

古墓丽影	Square Enix/Crystal Dynamics		动作冒险
多机种	Tomb Raider		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

劳拉 · 克劳馥，游戏历史上最著名的女探险家，我们都知道她有矫健的身手、夸张的大嘴与胸部，但是我们几乎忘记、或者根本就不知道她是如何成长为女探险家，仿佛她天生如此。

让我们正视现实：《古墓丽影》正日薄西山，虽然十几年来该系列在不停地改变，劳拉的形象也在不断变化。然而每次改变都无法真正令人满意，现在已经到了关乎系列生死存亡的时候。水晶动力工作室决定破釜沉舟，他们要忘记过去，让一切从头开始。系列最新作直接定名为《古墓丽影》，没有序号，没有副标题，代表了一个全新的开始。而我们的女探险家劳拉也将以年仅 21 岁的少女形象登场，这是他的第一次探险之旅……



劳拉 · 克劳馥

过去的劳拉，给人的感觉就像一个无敌的女英雄，总是用无惧的笑容面对任何困境。本作中初出茅庐的年轻劳拉将会表现出有血有肉的真实感，人设朝着真实化的方向变化。

启航！劳拉的第一次冒险！

劳拉 · 克劳馥从小热爱考古学，着迷于远古的神秘文化。出身豪门的她不愿意当个无忧无虑的富二代，她要证明自己，要通过自己的努力闯出一片天地。她婉拒了剑桥大学的保送入学，进入了一所并不知名的大学。21 岁时，刚刚毕业的劳拉急于向世界，或者说向她的父母证明自己。她登上了“耐久号”打捞船，与前皇家海军指挥官 Conrad Roth 船长一起远航，寻找日本海域附近失落的圣物。在耐久号即将抵达目的地时，突然遭遇猛烈的风暴，船身被撕成两半……

■本作的画面会更黑暗，光源的作用重大。

孤岛生存指南

劳拉醒来时，发现自己被帆布袋裹住，倒挂在山洞里，在旁边还吊着另外一个已经丧命的俘虏。这时玩家可以进行操作，让劳拉摇晃起来，通过旁边的蜡烛点燃绳索后逃脱。之后，她要在岛上寻找食物、水、工具和武器。要想活命，持续的食物与水源供应不可或缺。

△水晶动力表示，本作的游戏类型是“动作生存类”。

■攀爬时将会有电影般的动作特写。

通过本作的“技能系统”获得特定的能力，或者取得必要的装备之后，才能进入岛上某些原本无法抵达的地方。劳拉能够将平常捡到的一些物品组合成新道具，本作有营地的概念，道具的组合和能力的升级都要在营地里进行。通过营地可以直接到达想要去的地方，省去了在空旷巨大的场景里不断来回奔跑的烦恼，让游戏的流程更加紧凑。

战斗进化

■面部表情与身体动作的动作捕捉是同时进行的，确保自然与真实感。

过去“《古墓丽影》系列”在战斗方面一直是个软肋，而本作非常重视战斗系统。水晶动力工作室表示，本作的战斗系统会给人以新鲜感，而且与剧情有关。最大的变化是取消了过去的自动瞄准锁定系统，玩家要手动进行瞄准，这使其更接近于动作射击游戏。由于劳拉经验尚浅，在战斗中也会表现得较为稚嫩。武器的详情并未公布，不过可以肯定的是不会有那么多的现代化强力武器，在更多的时候需要把场景中找到的原始材料当武器用，工具、装备与武器之间并不是泾渭分明，工具可以当武器用，武器也能当工具使。从设定图来看，射击类武器有弓箭、手枪和霰弹枪。

本作对于死亡有更加真实而残忍的描绘，如果操作不慎，你会看到劳拉被巨石压断了腿，动弹不得的她紧接着被另一颗巨石压碎了脑袋。战斗时稍不留神，可能会被敌人刺中心脏而死，会看到劳拉痛苦的表情。

©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

文 脆薯条 美编 anubis

MACROSS TRIANGLE FRONTIER
マクロストライアングルフロンティア

超时空要塞 三角开拓者	NBGI	动作
PSP	マクロストライアングルフロンティア	日版
	2011年2月3日 1～4人	5200日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

玩家们熟悉的《超时空要塞》再一次回归PSP，借着剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》热播不久，NBGI立刻公布新作。这次不仅包揽了《超时空要塞 虚空的歌姬》中的全部内容，还追加了角色之间发生三角关系的“校园模式”，系列之前的作品也尽数登场，可谓分量十足。

学院模式

新追加的学院模式中，玩家可以发生动画中的各种剧情，一些经典的过场与对话也会完美还原。在丰富多彩的学院生活中还能学习到各种战斗技能，学院模式中培养出来的角色还可以直接在战斗中使用。学院生活中玩家不仅要锻炼自身的能力，同时也要和其他重要角色培养好感度，提升能力的方法主要和其他文字冒险游戏类似，通过特殊的指令使自己的能力值提高，同时消耗HP与MP。如果没有看过动画的话，那么无疑这次的学院模式将是乐趣无穷的。

▲街道上有着各种特殊事件等待着玩家去触发。

▲心、技、体全面发展。

VF-25S格兰机

格兰专用的VF战机。

VF-25阿尔特机 最终决战型

TV版最终话时的形态，右手多了一把来复枪。

YF-25

与VF系列竞争的另一个机种。

VF-25F飓风背包

剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》中登场的VF-25F的另一种强化背包，武器种类丰富。

剧情模式

这个模式玩家应该比较熟悉，系列传统的剧情模式，根据时代的不同，玩家可以体验最初的MACROSS或者直接进入剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》的世界。每一个时代中都会有特殊的战斗关卡，根据原作动画的长短，关卡的数量也会不同，一些经典的场面将在战斗中忠实还原。

▶动画中的场景将真实还原，代入感十足。

登场作品一览
AD2008——《超时空要塞ZERO》
AD2009——《超时空要塞》
AD2009——《超时空要塞 可曾记得爱》
AD2040——《超时空要塞 PLUS》
AD2045——《超时空要塞7》
AD2047——《超时空要塞7 银河在呼唤我》
AD2059——《超时空要塞F》
AD2059——《超时空要塞F 虚空的歌姬》
AD2091——《超时空要塞 II 》

◀游戏中的战斗自然是充满了“热血”。

ハウンドバジュラ

剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》登场的特种バジュラ。

文 铃 美编 NINA

全新的真实恐怖体验

几个月前，“《生化危机》系列”专门为3DS主机制作的作品《生化危机 启示录》曾经放出一些宣传片和图片，不过在那之后，这款颇受关注的作品就没有了消息，然而正当玩家猜测纷纷的时候，Capcom突然公布了关于本作的大量情报，目前本作的主人公已经确认为《生化危机》初代的金童玉女——克里斯与吉尔，剧情方面会展开全新的故事，而并不是系列之前某款（或几款）作品的移植版或合集版。凭借着3DS的强大机能，本作在画面和音效上的表现一定能让玩家们身临其境，下面就来看看都有哪些关于本作的最新情报吧！

3DS	生化危机 启示录 Resident Evil：Revelations	Capcom	动作射击
	发售日未定	人数未定	美版
	对应周边未定		价格未定
			对应玩家年龄：未定

故事背景

《生化危机 启示录》的故事发生在《生化危机4》与《生化危机5》之间，大概在2005年，克里斯与吉尔执行BSAA下达的任务命令，来到一艘豪华游轮上，调查出现的大量不明生物。

克里斯

《生化危机》初代的男主角，最近一次在“《生化危机》系列”作品中以主人公身分登场是《生化危机5》。克里斯有着丰富的战斗经验，无论是使用武器还是近身格斗都很在行。

■克里斯与吉尔的金童玉女组合，单是见到这样的画面就足以让系列FANS感动得泪流满面。

■站在雨中的吉尔，她看到了什么？

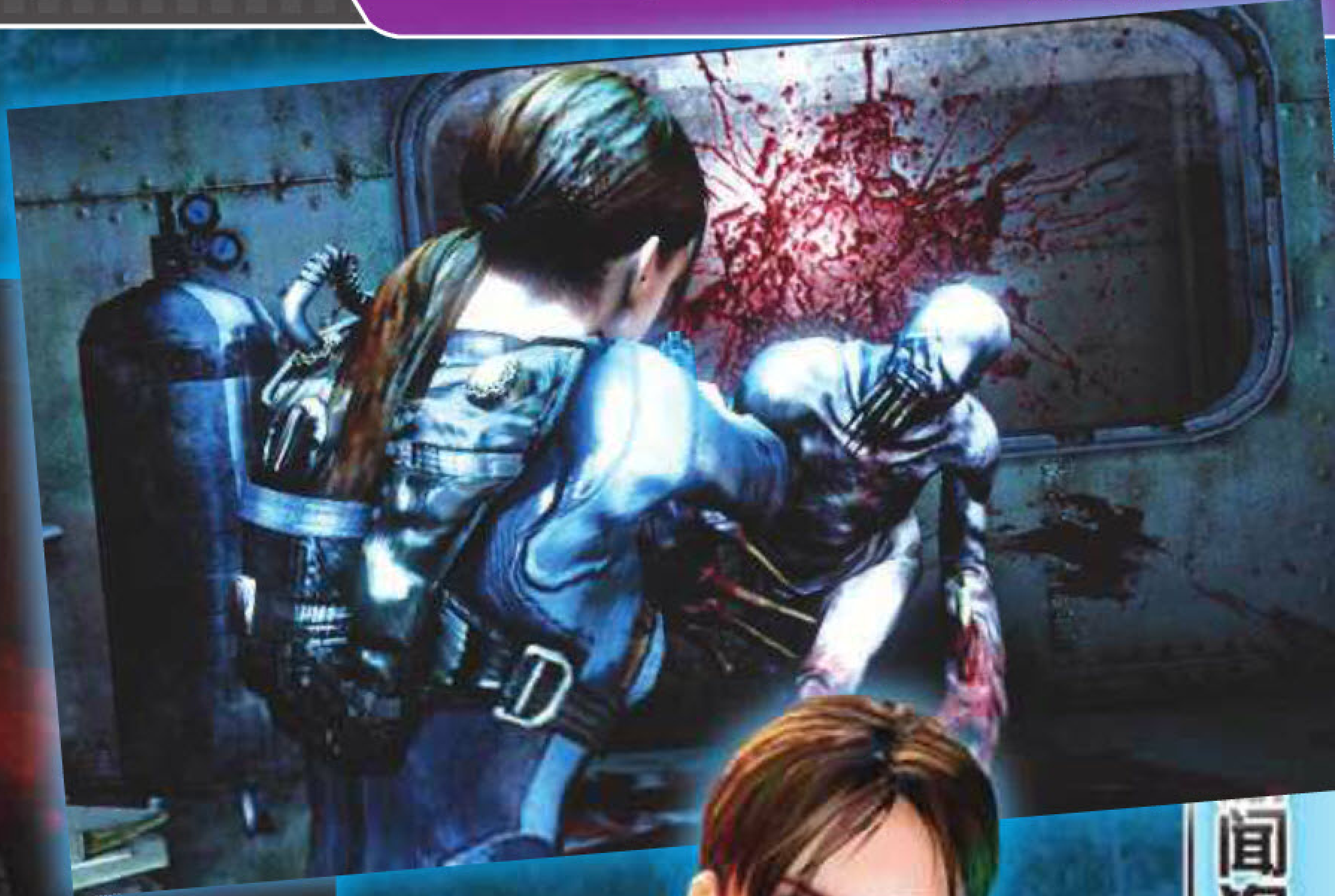
■不知这次吉尔姐姐会增加哪些新的格斗招式。

其他BSAA成员加入？

根据官方的说法，除了克里斯与吉尔之外，还会有其他的BSAA成员参与到本次的游轮任务中来，不知玩家是否有机会见到五代中的谢娃和约什，又或者说，官方会让一些原创角色登场？

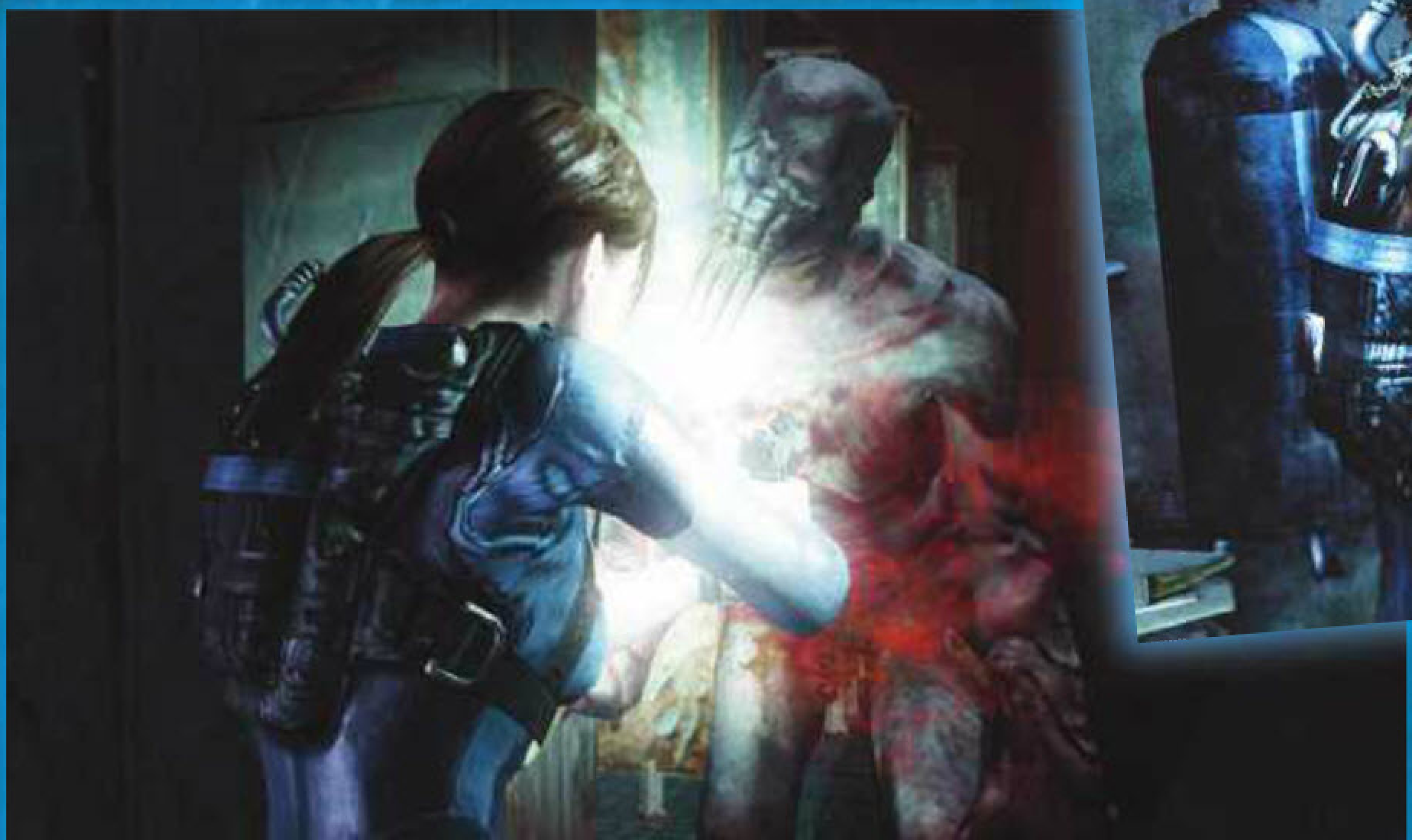
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

焕然一新的恐怖感觉



▶从敌人的长相来看，发动攻击的方式似乎不止一种。

不管是喜爱老《生化》中“原始”恐怖感的玩家，还是迷恋新《生化》中“生存恐怖”的玩家，都会被本作强调的“新生存恐怖”所吸引。由于本作发生的场景是在游轮上，许多地方空间就会相对狭小，这会给玩家一定的压迫感，再加上船舱内路口空前的多，玩家无法预知敌人会从哪个方向突然发动攻击，这显然符合老《生化》玩家对于恐怖的理解。另一方面，游戏中的敌人实力强劲，大部分的战斗都必须正面应对，而且玩家会明显感到武器与弹药的紧缺，这样的设定能让新《生化》的玩家跃跃欲试。



■吉尔连续发射了数发子弹都没法将敌人击倒。看来必须找到敌人的弱点才行。

场景设定图公开

本作故事的展开是围绕着豪华游轮的，但这并不表示整个游戏就只有游轮这么一个场景。

▲这充满血污，脏乱不堪的地方，竟然是游轮的厨房，游轮上到底发生了怎样的惨剧呢？

▲大量鲜血通过管道的缝隙滴落在过道的地板上，单是看到这样的图片就令人不寒而栗，不知游轮上究竟隐藏着怎样的可怖生物。

▲游戏的场景并不只局限于游轮上，这幅设定图就为我们展示了海边的某个小村落，但从图上并没有看到村子里的居民，难道这里也发生了什么生化事件？

▲坠机场面居然出现在了本作的设定图中，滚滚的浓烟从飞机残骸间冒出，看来有生还者的可能性很小。

新系统追加

据悉，本作会针对 3DS 的机能量身打造新的系统，除此之外就没有再过多地透露细节，看来玩家只能在脑海中构想自己心中的各种可能性了。

▲类似于这样的独特视角还不少，在部分岔路口会采用老《生化》的镜头运用方式吗，还是说这就是新系统的一部分呢？

吉尔

《生化危机》初代的女主角，最近一次以主人公身分登场是《生化危机3》，在《生化危机 5》中也有重要戏份，并在追加 DLC 中以可使用角色登场。吉尔不仅身手敏捷，战斗能力出色，还擅长开锁。

文 铃 美编 NINA

RESIDENT EVIL™ THE MERCENARIES 3D

《生化危机 启示录》是3DS平台上公布最早的"《生化危机》系列"新作，不过它并不一定会成为3DS平台上第一款"《生化》系列"作品，因为另一款作品——《生化危机 佣兵 3D》震撼公开了。本作以大受玩家好评的佣兵模式为主要战斗系统，采用越肩视点的操作方式，囊括了系列数款作品的人气角色。目前该作的开发程度已经达到了70%，而《生化危机 启示录》的开发程度只有20%，也就是说，玩家们很有可能会优先玩到本作。

生化危机 佣兵 3D
Resident Evil：The Mercenaries 3D
3DS | Capcom | 动作射击
发售日未定 | 人数未定 | 美版
对应周边未定 | 价格未定 | 对应玩家年龄：未定

前所未有的代入感！

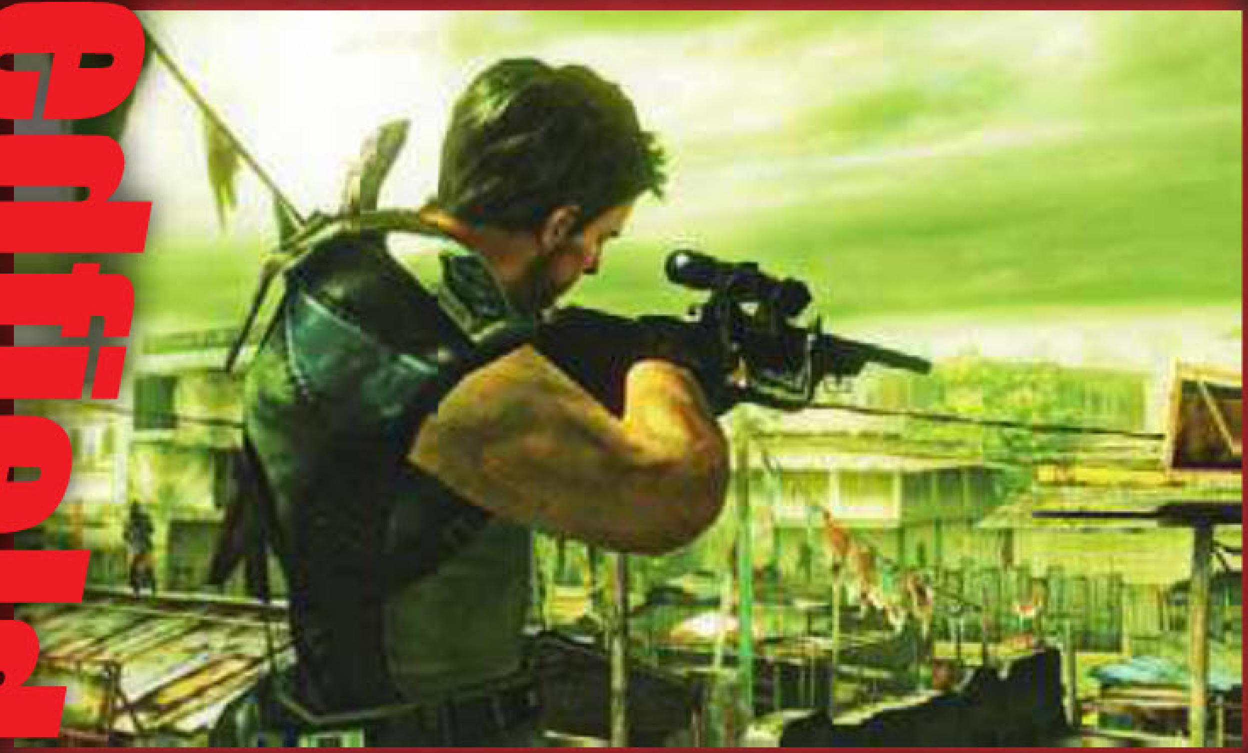
联机对应

本作对应Wi-Fi，玩家们可以通过联机来协力进行杀敌，只要与自己的队友配合融洽，战斗起来会轻松不少。

克里斯 Chris Redfield

经历过数场「生化」事件洗礼，身经百战的勇士

BSAA北美支部队员，在安布雷拉倒闭后，一直坚持与世界各地发生的生物兵器犯罪行为做斗争。



▲▼结合战场局势来选择适当武器是佣兵模式的战略法则，克里斯的武器配置中既有狙击枪又有手枪，远、近距离通吃。

克莱尔 Claire Redfield

身手敏捷，个性鲜明的女大学生

虽然拥有纤细的身材和甜美的相貌，克莱尔的个性却出人意料的坚强，同样经历过几场"生化"事件的她身手了得，完全不输给哥哥克里斯。

▶除了标准配置的手枪，克莱尔还能使用像榴弹枪这样的重型武器，其实力不容小视。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

克劳撒 Jack Krauser

全身都是武器，相当危险的人物

▲▶克劳撒使用的武器种类丰富，攻击力与防御力也都很高，是个适合新手使用的角色。不知本作中克劳撒的手臂能否变形。

在《生化危机 4》中登场的角色，里昂（《生化危机 4》主角）曾经的同事，身体十分强壮，是一位优秀的士兵。

神秘的「老朋友」再度参战 汉克 Hunk

◀▼玩过《生化危机 4》佣兵模式的玩家应该都对汉克的 TMP 和“扭头术”印象颇深，而本作的截图中更是出现了汉克赤手空拳的样子，难道汉克这次可以施展空手格斗吗？

▶本作中，沙漏仍然是增加时间的重要方式之一。

虽然从未当过游戏的主角，但汉克的人气不亚于任何一名主角。他擅长格斗术，曾经独闯龙潭并成功执行病毒样本回收任务。

▼从图中我们可以观察出，这应该是四代佣兵模式中的城堡地图。

将炸药桶引爆能够快速消灭敌人

五代里的电锯男也会登场

表情“凶悍”的克莱尔

文 纱迦 美编 木仙

真・三国无双6	Koei Tecmo	动作
多机种	真・三国无双6	日版
	预定2011年3月 人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。	

之前的报道中已经说过了，本作会增加大量新角色，这次会为大家带来诸多三国后期名将的报道，另外编年史模式也首次透露了情报，实在令人惊喜！虽然游戏素质还是未知数，但是至少目前的情报就已经够我们乐上一阵子了。不过大家最关心的X360亚版情报目前仍未透露，PS3玩家此刻可以笑而不语。另外，本作以确认会加入网络联机！

司马懿

声优：泷下毅

拥有足以匹敌诸葛亮的智谋的天才军师。本以为有了两个儿子之后，本作的司马懿会换一个造型，没想到他依然是驻颜有术。游戏中的司马懿自尊心极强，自从老对手诸葛亮死后便不把任何人放在眼里。

晋

晋势力剧情透露！

魏蜀吴三国鼎立之势形成之后，许多年过去了，那些曾经让司马懿殚精竭虑、全力以赴的好对手们都相继离开了人世。而放眼魏国之内，尽是一些不了解司马懿卓越才能的平庸之辈。对着这帮废物，司马懿一开始是失望，到后来变成了愤怒。

而且最令司马懿自豪的是，在他身后还有两个好儿子，一个是容姿典雅、才华横溢的长子司马师，另一个是奔放豪爽的次子司马昭。司马一族的影响日益扩大，反观曹魏一族自曹丕早逝之后，新立的魏帝明显缺乏手段。拥护魏帝的大臣们担心司马一族夺权，决心用非常手段将之铲除。吴蜀两国也借此机会大举进犯魏国。

但在此内外交困的局势之下，司马懿率领两个儿子，外加老将邓艾、郭淮，新锐诸葛诞、钟会等人，将内忧外患逐一平定。司马一族的声望也借此机会达到了顶峰，如今魏国已经成为司马懿的囊中之物，一个全新的势力——晋国就此崛起！

郭淮

声优：蒲田哲

郭淮是魏后期的名将，在对蜀的战争中屡立奇功，不过在《三国演义》里很少得到表现。游戏中的他是一名身患重病仍奋战在战场上的勇将。因为曾受过司马懿和夏侯渊的恩惠，对魏国忠心耿耿。

晋

小知识：名将的字

三国人物一般都有字，如关羽字云长，曹操字孟德，这里就为大家公开一下将在本作中出现的三国后期名将的字。注意马岱是没有字的，当然你要硬说他字丁琳我也没办法……

司马懿	仲达
司马师	子元
司马昭	子上
王元姬	–
郭淮	伯济
邓艾	士载
钟会	士季
马岱	–
姜维	伯约

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.

新武器大曝光

虽然这次人人都有几百种武器可换，但得意武器还是有的。此次公布的几个新角色都用的是新武器，让我们看到新作的无限可能。当然大部分武器和史实都没什么关系了。

连弩炮：郭淮的得意武器。既能当长兵器砍人，又能从尖端射出火矢，看起来和《战国无双》里的德川家康所使用的武器有些类似。

螺旋枪：邓艾的得意武器。简单地说就是长枪头上绑了个钻头，这样在突刺时威力倍增。豪爽大叔配强力钻头，果然钻头是男人的浪漫啊！

飞翔剑：外形很娘的钟会用的武器也很阴柔。飞翔剑一共 5 柄，平时背在身后，战斗时能飞出杀人，远近皆宜。令人想起了港片《碧血剑》里某公公的七绝旋风剑。

妖笔：虽说出身于西凉这个蛮荒之地，但不能妨碍小马哥用妖笔杀人。妖笔划出的轨迹能够产生爆炸，是非常华丽的武器。果然不愧是神笔马……岱。

邓艾

声优：小原雅人

三国后期最有名的将领之一。患有口吃的毛病，但拥有卓越的军事才能。游戏中的邓艾也是一名军事天才，兴趣是看地图，利用地理环境从造各种战法，被司马懿相当看好。另外这造型和钟会相比还真是……

钟会 晋

声优：会一太郎

这位留着水岛宏发型的帅哥便是三国后期另一位大大有名的名将，原作中他和邓艾联手灭了蜀国，但随后与姜维密谋造反失败。游戏中的他自信心过剩，极度鄙视老将，对邓艾尤其有敌意。

晋

初窥编年史模式

前面说过，本作的故事模式是按势力换人进行的，如果你想用一个武将从头打到尾，那么就应该选择编年史模式。编年史模式果然和过去分人物进行的无双模式不一样，编年史模式是在一张地图上进行，地图上都是六边形的格子，看起来有点像《大战略》。每个格式上的图标都不一样，其中既有表示战斗的格子，也有表示回复的格子，还有城镇这样的格子，进去之后可以和其他武将搞好关系。专用剧情什么的也是存在的，乐趣应该还是不小的，如果再像《帝国》那样加入结义、结婚这样的系统，想必也能让人沉迷其中了。

■吴国的名将丁奉已确认会登场！

马岱

声优：龙谷修武

马超的从弟，曾随马超一起大战曹操，失败之后辗转成为蜀国将领，在马超死后作为蜀国大将异常活跃，在《三国演义》里更是遵循诸葛亮的遗命用计斩了魏延。

姜维 蜀

声优：伯约

被称为麒麟儿的天才武将，文武双全，是诸葛亮的接班人。诸葛亮死后成为蜀国的头号大将，面对魏国的进攻苦苦支撑，蜀国灭亡之后还与钟会密谋一起反魏，最后兵败身死。

蜀

文 九兵卫 美编 木仙

拯救人类的最终武器——黑岩射手游戏化！

黑岩射手	Imageepoch	角色扮演
PSP	ブラック★ロックシューター THE GAME（暂名）	日版
	预定2011年夏 / 1人	5800日元
	无对应周边	

由画师 huke 的一张插画诞生出一首脍炙人口的初音歌曲，随后全面展开模型计划并推出 OVA 动画，而现如今又将化身游戏登陆 PSP 平台，这就是一个名为“黑岩射手”的虚拟角色。强大的人气推动 BRS 成为近年人气最高的动漫角色之一，她的成长轨迹令人不可思议。Imageepoch 以此为先锋正式进军 JRPG 产业，可见对 BRS 号召力以及游戏本身素质的自信，也让 FANS 充满期待。下面就让小编帮大家揭开本作的神秘面纱吧！

BLACK★ROCKSHOOTER THE★GAME

★地球存亡危机

本作的舞台设定为公园 2051 年的地球，2032 年发生的外星人入侵之战，人类的家园被破坏殆尽，关乎种族存亡的幸存者们，已和这些至今不明来历的敌人抗争了 19 年之久。集合了人类全部智慧的最终兵器——黑岩射手诞生之时，也是地球濒临存亡的最后一刻。全世界仅剩下 12 个人，BRS 能否从敌人手中拯救人类，游戏的故事便带着这样的悬念揭开了帷幕……

黑岩射手

以兵器身分登场的黑岩射手与动画版的设定既有相似也有不同之处，BLACK★ROCK SHOOTER（简称 BRS）到底潜藏了何种能力、又是以怎样的意识展开行动，一切的未知与疑问都像她深邃的眼瞳一般深不可测。

▲ BRS 对于自身的立场浑然不知，纵使对方为创造自己的人类。
◀眼神中透出寂寞与凄凉的 BRS 站在废墟之上，她的命运只有不停地战斗。

©Imageepoch

★最终兵器觉醒

在长年的战斗中，民间军事公司组建了名为“地球联合战线(UEF)”的精锐作战部队，这支部队不仅掌握着人类最先进的技术，甚至还成功识别了外星人的武器与智能并加以运用，黑岩射手BRS便是由UEF开发的最终最强兵器。到底这种“以毒攻毒”的战术能否奏效，全看玩家在游戏中的操作与发挥。

◀本作的战斗部分以射击的方式进行，左下角显示玩家的HP值以及武器的过热程度。

◀游戏中的BRS还原度很高，各种细节以及机械设定都做得极为精致。

▶“使者”在游戏中类似BOSS般的存在，其他成员的情报暂时还未公开。

★拥有未知技术与智慧的外星人

在游戏的世界中向地球发起侵略的是一种拥有极高文明的外星人，以及数名类似人形的“使者”。它们的战斗武器与工具，是融合了未知技术的高智慧机械，在协同者的指挥下可以发动集团式攻击，所到之处皆被夷为废墟。

第5使者 娜菲

娜菲是统领所有机械的“使者”之一，手臂上固定着威力巨大的铳枪。楚楚可怜的少女外表之下，是一颗残酷且冷漠的内心。在对话中，她将黑岩射手称为“GRAY”，似乎是受某人的命令前来与BRS接触。

CNRT

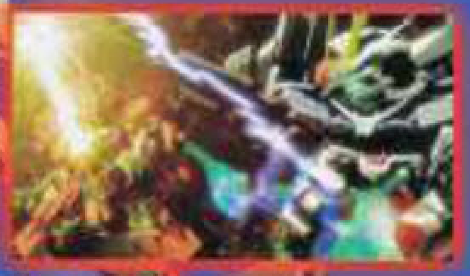
CNRT是体型为黑岩射手数倍的变形机械，身体可以收缩为四方体并进行突进攻击。CNRT胸口的突起物是一个可以高速旋转的钻头，能够将前方的一切目标粉碎。

■City Eater宛如庞大的移动城堡，让人叹为观止。

City Eater

“City Eater”是一种可以将人类赖以生存的城市整个吞并的超巨型机械，因而又被叫做“城市吞噬者”。虽然看似笨重，但它们的机身两侧却长着如同“羽翼”一般的翅膀，可以在低空移动盘旋。面对破坏力如此惊人的巨大机械，黑岩射手似乎显得有些身单力薄……

全世代高达在此集结 新世界战争即将打响



“《SD 高达 G 世纪》系列”是由 NGBI 公司出品的经典策略类游戏，其最大特征和《超级机器人大战》一样，都是让不同作品中的角色和机体汇集一堂，让玩家体验到梦幻般的对决。过去几款最新作曾在 PS2 和 Wii 平台上推出，随着 PS2 慢慢淡出玩家们的视线，具备高画质与便携性的 PSP 便挑起了前辈的重担，将《G 世纪》的魅力继续发扬光大。系列最新作《G 世纪 世界》不仅在前作《G 世纪 战争》的基础上追加大量新机体，游戏系统也同时获得了进化，流程架构更将带给系列玩家耳目一新的感觉。下面就让我们一起看看，本作有什么出彩之处吧！

文 洛克 美编 NINA

SD高达G世纪 世界	NBGI		策略
多机种	SDガンダム Gジェネレーション ワールド		日版
	2011年2月24日	1人	5800日元
	对应机种为Wii及PSP		

50 部登场作品

《机动战士高达 UC》是一部以 U.C. 时代（宇宙世纪）为时代背景的小说，后被改编成 OVA 动画。以地球联邦军的绝密计划为主线，描述新吉翁和地球联邦之间为争夺“拉普拉斯之箱”而再掀战火的故事。游戏中将收录原作 OVA 中的前两话内容。

本作收录作品一览（全 50 部）

机动战士高达	倒 A 高达
MSV	机动战士高达 SEED
MSX	机动战士高达 SEED ASTRAY
机动战士高达 MSIGLOO 一年战争秘录	机动战士高达 SEED X ASTRAY
机动战士高达 MSIGLOO 默示录 0079	机动战士高达 SEED DESTINY
机动战士高达 第 08MS 小队	机动战士高达 SEED C.3.73 观星者
机动战士高达外传 苍蓝宿命	机动战士高达 00（含第 2 季）
机动战士高达 0079 吉翁前线	剧场版 机动战士高达 00 先驱者的觉醒 NEW
机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头	SD 高达 扭蛋战士系列
机动战士高达 0080 口袋中的战争	SD 高达 GX
机动战士高达战记 U.C.0081 NEW	机动战士高达 基连的野望 NEW
机动战士高达 0083 星尘回忆录	机动战士高达 交叉尺度 为即将死去的人们祈祷
Advanced of Z 在提坦斯旗下	机动战士高达 战场之绊
机动战士 Z 高达	SD 高达三国传
剧场版 机动战士 Z 高达	G 世纪原创作品
Z–MSV	
高达前哨战	
机动战士高达 ZZ	
机动战士高达 逆袭的夏亚	
CCA–MSV	
M–MSV	
机动战士高达 UC	
机动战士高达 闪光的哈萨维 NEW	
机动战士高达 F90	
机动战士高达 影子方程式 F91	
机动战士高达 F91	
F91–MSV	
机动战士海盗高达	
机动战士海盗高达 · 骷髅心	
机动战士海盗高达 · 钢铁的 7 人	
机动战士 V 高达	
机动武斗传 G 高达	
新机动战记高达 W	
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹	
机动新世纪高达 X	

《机动战士高达 UC》率先参战！！

《机动战士高达 UC》是一部以 U.C. 时代（宇宙世纪）为时代背景的小说，后被改编成 OVA 动画。以地球联邦军的绝密计划为主线，描述了为争夺“拉普拉斯之箱”而再掀战火的故事。游戏中将收录原作 OVA 中的前两话内容。

RX–0 独角兽高达
ユニコーンガンダム

机师：巴纳吉 · 林克斯

“UC 计划”开发而成的新人类专用 MS，通过特殊操作可变形为毁灭模式，机体性能将得到飞跃的提高。机体编号“RX–0”有着回归原点与开拓新时代的双重意义。

独角兽高达 毁灭模式

游戏中同样存在毁灭模式的设定，满足一定条件后就能使独角兽高达变形，并爆发出惊人的威力。

© 创通 · サンライズ © 创通 · サンライズ · 每日放送

《高达 00》第二季全力介入！！

由于前作《SD 高达 G 世纪 战争》发售时，《高达 00》的第二季才刚刚播放，因此前作只收录了 00 高达的系列机。而本作将收录大量来自《高达 00》第二季机体。此外，《高达 00》剧场版机体亦将首度参战。

GN—0000 00 高达
ダブルオ-ガンダム

机师：刹那 ・F・ 清英

由天人武装组织制造的第四世代 MS，同时搭载初代高达和 EXIA 的太阳炉，可以通过和 Raiser 合体拥有更高的机动性。本作的 00 高达加入 Trans—AM 系统，可以在短时间内发挥平常 3 倍的性能，同时漂浮在机体周围的 GN 粒子会让机体亮起紫红色的光芒。

GNT—0000 00 量子型
ダブルオ-ケアンタ

在剧场版中登场的机体，是 00 高达强化模组（00 Raiser）的后继机，是专为刹那开发“真正变革者的专用机”。机体搭载 2 个用于双重动力系统而新开发的太阳炉。

GNX—U02X 豪杰式
マスラオ

机师：Mr・武士道

联邦作为次世代机型所开发的试作机，虽然机动性极强，但会对驾驶员造成相当大的负担。和 00 高达一样属于近战型机体，该机日文原名写作汉字“磨修罗生”。

《SD 高达三国传》参战决定！！

《SD 高达三国传》以四大名著之一的《三国演义》为题材改编，同时也是 BB 战士 20 周年的纪念作品。历代的高达全部化身为三国乱世的武将驰骋沙场，继漫画和模型推出后，同名动画也于 2010 年 4 月开播。

▲来自《三国传》中的 4 台机体比较特殊，他们通常以驾驶员的身分搭载机体。当搭乘自身的专用机后，可以使出各自专用的必杀技。

新要素“世纪中断”

《G 世纪 战争》中存在名为“故事中断”的系统，在关卡中满足一定条件，非原作的机体就会介入玩家所在的战场，而本作中出现的“世纪中断”系统是否会有什么相似之处？这就要等待官方的下一步情报了。

依然保留的要素

驾驶员培养

▲除了开发机体外，玩家还能对驾驶员进行培训，每个驾驶员都能通过使用能力点提升相关能力，由于初期的能力点相对有限，玩家需要根据实际需要合理分配。

机体开发

▲机体开发一直是“《G 世纪》系列”的核心内容，通过设计图玩家可以把不同的机体组合成更强的机体，从而提高自己队伍的战斗力。本作不但也很好地继承了系列一直以来的开发系统，还可以通过“全设计”指令将可以设计的机体组合全部登陆在生产列表上，让设计机体的过程更加方便。

新吉恩从阿纳海姆公司抢走的机动战士，由于独角兽高达是经新安州的资料开发而成的，两者可以说是兄弟机的关系，其驾驶员弗尔・弗朗托被人称为“夏亚的再来”。

MSN—06S 新安州
シナンジュ

机师：弗尔・弗朗托

全新的舞台

为了更好地还原剧情，在之前的作品中，每个作品都有其独立的剧本。而在本作中，所有作品都被归并到名为“G 世纪世界”的舞台，玩家将要在这世界里游历各款作品中的著名场景。当玩家成功完成关卡后，新的关卡就会随之开放。

极具珍藏的豪华特别版！

本作的限定版可谓极具收藏价值，其中将收录由福井晴敏执笔，描写“赤色彗星”夏亚在 UC 历史中变迁心情的剧本“赤之肖像”，而夏亚的声优池田秀一也将在收录的 DVD 中朗读台词。除了赤之肖像外，提前预约本作的玩家还可以获得月刊《高达 Ace》为迎接创刊周年纪念而推出的《SD 高达 G 世纪》约 200 页的原创合辑漫画。

前段时间NDS平台的日式游戏新作比较平淡，而随着《二之国》和《风来的西林5》的发售，广大NDS玩家又该忙碌起来了。元旦过后，《沙加3》以及《逆转检察官2》也将是非常值得关注的新作，我们将随时为大家带来最新的游戏情报。

圣诞节还没到，欧美的年末大作潮就已经结束了。不过在我们迎接春节时，将会赶上同样精彩的春季大作潮。2011年春季PS3弹药充足，独占大作和跨平台大作都不少，这次要跟踪报道的是其中两款重量级作品。

沙加3 时空之霸者 光明之影

NDS 角色扮演 ■サガ3 时空の霸者 Shadow or Light ■日版 ■Square Enix ■预定2011年1月6日发售

继去年在NDS平台上推出《沙加2 秘宝传说 命运女神》后，在1991年于GB平台上发售的《沙加3 时空之霸者》也将复刻到NDS平台，其原作是GB平台上“沙加三部曲”的完结篇，由于“《沙加》系列”的制作人河津秋敏当时正在全力制作《浪漫沙加》，因此本作交给了其他团队负责。虽然更换制作人导致本作的一些理念和前作有较大差异，但游戏中跨越时空的壮阔旅程还是带给玩家深刻的印象。经过完全重制后的本作究竟会有哪些变化呢？下面就让我们一起看看这款经典作品的相关情报吧。

种族系统

“《沙加》系列”的一大特点便是能力区分鲜明的种族系统，每个种族都有其擅长的领域，例如超能者的物理攻击较低但魔法攻击出众，适合在团队中担任使用魔法进行群体攻击的角色。本作在前作的基础上加入了兽人和改造人两大种族，下面就让我们一起看看这些种族的区别。

人类：擅长运用刀和长剑，虽然成长值平均，但能习得所有武器的特技，是战场上的多面手。

超能者：擅长使用魔法、弓和细剑，魔力值高，可以使用群体攻击魔法快速清理杂兵，只有超能者能够习得新魔法。

机器人：能够使用火器、枪炮，防御力、HP较高，不容易进入异常状态。由于机器人是通过更换装备来提升能力的，因此在后期会出现能力提升较慢的缺陷。

怪物：不能使用武器或魔法，只能使用固有技的种族。吃下敌人遗留下的肉后会发生变化，有时可以变成强力的怪物。

改造人：擅长用大剑和斧这类重武器，攻击力、HP较高。根据装备品的不同，数值也有少许变化。

兽人：擅长使用体术和长枪，敏捷和魔力较高。从怪物变化而来的情况下，能够继承怪物的能力。

时间系统

本作的主题是穿越时空展开的壮阔冒险，时间自然由始至终贯穿在游戏里。“时间装置（タイムズ・ギア）”是本次战斗的关键要素，利用该装置，玩家可以呼唤出其他时空中的自己协助战斗。想要使用该装置的必须收集“时间装置点数”，该点数显示在上屏幕中的时空槽内，惟有活用时间装置的能力才能使战斗更加轻松。

▲上屏幕中紫色的槽便是时空槽。

■召唤过去的自己，让该名角色在本回合再次行动。

■呼唤未来的自己，让该名角色使用所装备武器的最强技，给予敌人痛击。

▲召唤现在的自己，让敌方单体的时间停止，己方与同伴一起攻击，对敌人造成极大伤害。

时间分支系统

当时间装置点数积累到一定值后，在事件中就会出现各种各样的选择肢，而根据玩家选择的不同，之后的发展也会发生变化，这就是“剧本、同步、系统（简称SSS）”。剧情发生变化后，得到的报酬也会有所不同，其他方面的差异也有很多。

▲由于时空不同，即使是同一个角色，其外貌也会发生变化。

连携与连携升华

战斗中上屏幕左下显示的就是敌我双方的行动顺序，玩家所控制的角色们使用的武器、特技会让角色的敏捷值发生变化，武器和特技一旦改变，行动顺序也会即时地发生改变。当我方角色行动顺序相连时，就可以使用“连携攻击”，连携攻击对敌方会有追加伤害，而获得的时间装置点数也会增加。在连携中，部分特技还会发生变化、即“连携升华”，一些特技和魔法攻击范围与攻击力会有所增加。需要注意的是，如果敌人的行动顺序相邻，它们也会发动连携攻击，因此在战斗中玩家需要改变自己的行动顺序来掌控战局。

紧急速报

NDS SE于12月13日宣布，全面进化的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》将在2011年3月31日发售，售价4440日元（含税）。游戏将在今年4月推出的前作的基础上加入新的怪物，配合、育成以及对战要素也将大幅强化，对喜欢此类游戏的新老玩家来说是个值得期待的消息。

PSP 《世界传说 光明神话3》近日公布了四名新的参战角色，分别是来自《薄暮传说》的弗林、《深渊传说》的娜塔莉亚、《仙乐传说》的椎名以及《心灵传说》的辛格。NBGI将本作的发售日定为2011年2月10日，制作小组表示本作的开发进度已经达到85%。同期上市的《梦幻之心 携带版2 无限》将是游戏的最大竞争对手。

PSP 每年都会推出大量动漫改编游戏的NBGI日前将新的目标锁定为时下正在热播的新番动画——《驭星者》。PSP版游戏以动画原作的剧情为基础，主要角色都会在本作中悉数登场，根据玩家对话分支的不同选择，游戏的流程也将向着不同的的方向发展。值得一提的是，本作还将有一个原创的交流模式，玩家可以将PSP纵持并与游戏中的角色展开亲密的交流。

杀戮地带3

PS3 主视角射击 ■Killzone 3 ■SCE ■美版 ■预定 2011 年 2 月 22 日发售

280米巨型作战兵器震撼降临!

［文：星夜］

随着游戏发售日的临近，《杀戮地带 3》近期公布的新情报越来越令人兴奋。在本作中将会出现一些具有超大迫力的庞然大物，比如高达 280 米的移动堡垒 MAWLR，它的设计灵感来自……跳蚤！你可以想像一下，如果战场上出现了一只 280 米高的跳蚤，将会是何等壮观？

■对付这种庞然大物就要使用本作的最强武器——能同时发射多枚火箭弹的WASP。

Guerilla Games 的 Herman Hulst 表示 MAWLR 是一个结构极其复杂而细致的四足巨型作战兵器，细节的丰富度相当于《杀戮地带 2》的整个关卡。因为 MAWLR 的体型过于巨大，与他作战时，没有哪个地方是安全的。它会把你前面当作掩体的墙壁一下踩得粉碎，你要不断保持高速移动状态与之周旋。要打倒 MAWLR，关键是要找到它的“罩门”——那就是它的主火炮发射之后会发出红光的冷却口，在这个时机找到最佳位置，然后使用 WASP 同时朝通风口发射数枚火箭。将其冷却设备摧毁后，MAWLR 就像一只被拔了牙的猛兽。这时坐上 Intruder，用急射机枪摧毁 MAWLR 身上的无数个小炮台，一阵狂轰滥炸之后，这只“巨兽”终于倒地。

■将MAWLR的冷却装置摧毁之后，它就基本上失去了战斗力，这就是你用上所有武器，反守为攻的时机。

质量效应2

PS3 动作角色扮演 ■Mass Effect 2 ■EA ■美版 ■预定 2011 年 1 月 18 日发售

■由于使用了三代的引擎，本作画面会有所强化。

X360 上媒体综合评分最高的 RPG《质量效应 2》终于要登陆 PS3，本作不仅会增加大量新内容，而且根据最新情报，PS3 版使用的是《质量效应 3》的引擎，也就是说在三部曲终结篇到来之前，PS3 玩家就可以率先体验到新引擎带来的画面进化。

由于第一作的版权归微软所有，所以无法推出 PS3 版，为了让 PS3 玩家了解前作的剧情，EA 会通过动态漫画的方式将前作的故事浓缩成 15 分钟的剧情片段。这是由 BioWare 与专业漫画公司 Dark Horse 联合制作的，由主角 Shepard 以画外音的方式讲述之前发生的故事。在故事的讲述过程中，还有一些重要时刻，玩家要做出选择，并因此影响到故事的发展，而这会影响到《质量效应 2》游戏正篇的剧情走向。

由于 PS3 版使用的是《质量效应 3》的引擎，因此画面会更精细，贴图更加清晰。而且因为 BD 光碟的大容量，所有内容都装在一张碟里，不需要像 X360 版一样换碟。之前通过 DLC 方式提供的内容也都直接收录其中。

■《质量效应》第一作的剧情将会通过动态漫画的方式收录于本作之中。

［文：阳光成员 清国清城］

使用三代引擎强力打造的PS3移植版

尸横遍野

多机种 主视角射击 ■Bodycount ■Codemasters ■美版 ■预定 2011 年夏季发售

对应平台为 PS3、X360

《尸横遍野》是 PS2 晚期名作《黑煞》的精神续作，玩家扮演的是神秘组织“Network”的成员，专门参与联合国与一些国家政府不愿插手的战争冲突。在最近公布的 DEMO 中，玩家的行动目标是一个拥有高科技装备的组织。本作的军医与拾荒者这两种职业也首次出现。军医能将倒下的同伴救活，而拾荒者能收集从敌人身上掉落的“蓝色情报”，这相当于本作的现金，可以用来升级武器以及呼唤空中打击。

本作非常注重对掩体的利用，躲在掩体背后时，还可以移动类比摇杆探出头来，对敌人进行精确的瞄准射击。多数掩体可以破坏，所以要经常在掩体之间跳跃转移。不过不会出现整栋楼或者整座高塔被炸塌的情况。本作带给玩家的是一种街机游戏般的简练与爽快感，将会有一种射杀连续技系统，根据玩家的连续杀敌数会有可观的奖励。本作原本采用的是以健康包回复体力的系统，但是后来改为休息一段时间后自动恢复，以确保游戏的流畅快节奏。游戏的关卡结构也比较直接，界面中也有箭头指示前进方向。本作的画面风格多样，每个关卡都有截然不同的感觉，从未来派的地下世界，到华丽的东方都市，每一关都带给玩家全新的游戏体验。

■呼唤空中打击，对地面进行空袭。

［文：阳光成员 清国清城］

彻底释放破坏快感!

■爆炸场面无处不在，多数掩体均可破坏。

■本作强调的是街机游戏般的战斗快感。

文 苍穹 编 奈落 美编 木仙

二之国 漆黑的魔导士	Level-5	角色扮演
NDS 二ノ国 漆黒の魔導士		日版
2010年12月9日发售	1人	6800日元
对应魔法指南书“《魔法大师》”		对应玩家年龄：全年龄

作为NDS平台年末最后的原创RPG大作，《二之国 漆黑的魔导士》的内容非常丰富，虽然主线流程并不算长却让人意犹未尽，大量的支线和任务再加上350余种心之战士足以让玩家投入大量的时间。本作与同捆发售的“魔法大师”关系非常紧密，可能不少玩家面对谜题和任务都无从下手，本攻略将献上所有魔法符文笔顺图解！

《二之国》大攻略

第二国度漫游指南

系统详解

菜单介绍

在游戏中按下X键便能调出如九宫格般的菜单，其中的众多功能都是随着剧情慢慢开启的。下面先做一个简单介绍，重要的系统会在后面单独进行讲解。另外在此界面下按Y、SELECT和START键还将分别进入魔法、设定和存档界面。

1.アイテムポーチ：道具袋，可以查看、使用以及丢弃道具；2.合成なべ：合成锅，合成的方式有两种，左为根据从NPC处得到的配方（レシピ）直接合成，右为利用手头的素材自行尝试合成，合成失败的话素材是不会消失的；3.トレビン：碎片瓶，用于收纳得到的心之碎片；4.そうび・リンク：装备・链接，可以更换队员的装备，人类角色的武器和防具会根据剧情自动强化，无法随意更换，而心之战士在与装备进行链接后有机会获得不同效果的特性；5.育成カゴ：育成箱，随队的心之战士都容纳在箱中，玩家在这里可以与它们增进感情；6.いれかえ：变换队列，队伍中最多能容纳12名角色（特定剧情过后可以扩充候补成员，但它们无法获得经验），但能上场战斗的只能有3名；7.クエストノート：冒险笔记，可以查看主线剧情和任务委托的情况；8.おしえてストーン：内有四项栏目，从上到下分别是教程指南、心之战士图鉴、迷宫列表、冒险项目确认；9.能力ルーペ：能力放大镜，用于查看角色们的能力和特技等。

场景说明

游戏中的场景分为城镇、迷宫和世界地图三种，大部分时间上屏幕都会显示迷你地图，主线剧情中还会用红色箭头提示玩家目前该前往的地点，非常人性化。城镇、迷宫场景是无法利用菜单进行存档的，必须通过旅店和石碑才能够记录。

在城镇场景中，NPC以蓝色圆点表示，装备、道具店等特殊建筑会有相应的标识，瓶瓶罐罐、木桶木箱是可以敲碎的，在里面有机会找到道具。与主线相关的NPC头上带有“！”号，而靠近任务委托相关的NPC后，对话的图标则会以黄色显示。迷宫和世界地图下被魔物发现的话它们就会积极地靠近，一旦接触便将发生战斗。如果被它们从背后靠近有一定几率会陷入被偷袭的不利局面，我方阵型会被打乱；而若是能不被发现从其背后接触，则我方有可能发动先制攻击。场景中的宝箱有红、蓝、绿、紫四种颜色，红色的可以直接打开，绿色的需要加伊洛（ジャイロ）加入后才能拿到，蓝、紫两色的宝箱都需要使用符文アンロック，不过紫色的需要拿到传说之杖和三颗魔石后才能开启。

©LEVEL-5 Inc.

心之碎片

使用符文ハートピース可以从特定的NPC处取得心之碎片并收纳到瓶中，碎片共有8种，分别是：勇气、忍耐（がまん）、温柔（やさしさ）、干劲（やる气）、梦、爱、信任（信じる）、自信。要解决不同的事件和任务必须将心之碎片通过符文ハートキュア转移给有需要的人，这样还能从NPC处得到不同种类的幸福糖果（ハッピードロップ），糖果是能提高心之战士能力上限的珍贵道具。

在剧情得到トレビンレーダー后，上屏幕的小地图中发光的蓝点即表示该名NPC处可以得到心之碎片，而奥利弗靠近他们后胸口也会闪烁绿光，部分上屏幕不显示地图的区域一定要留神奥利弗自身。每种心之碎片只能随身携带1个，如果已经持有某种碎片，纵使靠近能吸收到该种碎片的NPC，トレビンレーダー也不会再提示，因此遇到任务委托有需要时就第一时间用掉碎片吧！

英雄图章

本作有100个任务委托，在每个城镇的ツバクロ商会的留言板上可以看到提示情报，虽然它们大部分都与主线剧情无关，但完成后能得到丰厚的报酬。另外，每完成一个任务都能得到不同数量的英雄图章（えいゆうスタンプ），集齐10个图章可以换1张英雄卡片（えいゆうスタンプカード），在菜单的“冒险笔记”栏目中按下Y键可以查看。用不同数量的卡片可以换取英雄证书（えいゆうライセンス），以此让奥利弗获得一些特殊能力，把列表中已出现的证书换完才能开启“?”号显示的后续证书。

英雄证书	能力效果	所需卡片
えいゆうウォーク	行走的速度加快少许	1
えいゆうセンス	一定几率回避敌方的先制攻击	2
えいゆうステルス	不容易被敌人察觉	2
えいゆうラブ	育成心之战士时更容易加深羁绊	3
えいゆうショッピング	购物时得到一定折扣	5
えいゆうオーラ	更容易让心之战士成为同伴	5
えいゆうキャッシュ	移动时缓缓获得金钱	5
えいゆうラッキー	击倒敌人时更容易获得道具	7
えいゆうレジェンド	奥利弗的HP和MP各增加100	10

战斗系统

首先介绍战斗中的指令：战斗（たたかう）、魔法（まほう）／特技（とくぎ）、道具（アイテム）、防御（ぼうぎょ）、替换（いれかえ）、强度（つよさ）、作战（さくせん）、逃跑（にげる），另外按下X和Y键的作用分别是自动战斗（おまかせ）和改变位置（はいち）。大部分指令都与普通RPG无异，选择“作战”可以对全体（ぜんたい）或个人（こじん）下达重视平衡（バランスじゅうし）、重视回复（かいふくじゅうし）、技能禁止（わざきんし）的指令，个中区别会体现在自动战斗中。

我方上场的队员只能有三名，但可以在9格范围内任意配置。站位靠前攻击力提升、防御力下降，站位靠后则防御力提升、攻击力下降，不过位置对魔法和特技的威力没有影响。本系统的意义不仅于此，敌方BOSS级角色的范围技能也可以利用改变站位而化解或是把伤害降到最低。比如利用1字型站位让前排的队员为后面的角色充当肉盾等等，具体要根据实际战斗来判断。

本作中还有名为ナイスP（Nice Point）的系统，当队员的攻击是敌方的弱点属性、成功回避敌方的攻击、或是通过改变站位处在敌方特技的效果范围以外，都会出现ナイス的字样，NP提升1点。当NP积累到最大值，角色头上就会出现きった字样，此时魔法／特技一栏中会增加一个发光的招式，即为队员的必杀技，消耗掉全部NP使出的必杀技能给敌方造成巨大伤害。当前积累的NP可以通过强度指令查看，不过由于战斗结束后NP就会清零，所以一般情况下本系统只在BOSS战中有所作为。

心之战士

1.捕获

除了在剧情中得到的同伴外，大部分心之战士需要在战斗中进行捕获。在剧情发展到精灵神殿后便能开启捕获系统，战斗中必须要派玛露出场。战斗中先用攻击向敌方展现自己的强大，但注意不要把它们打死，当敌人头上出现心型标志时，就可以利用玛露特有的技能：空之歌（そらのうた）、地之歌（だいちのうた）、海之歌（うみのうた）吸引心之战士。如果使用的歌正合心之战士的胃口，其头上便会出现乐符标志，反之则会出现恼怒的标志，问号则表示没有效果。出现乐符后还要注意上屏幕出现的提示语句：“いまのちからではつかまえられないようだ”表明玛露的等级比心之战士低，无法将其收服；“ほかのうたもききたがっている”表明还要给对方听另外的歌；“もっとそのうたをききたいようだ”则表明要继续使用这首歌。收服成功的话，战斗过后心之战士便会进入育成箱或是下水道了。

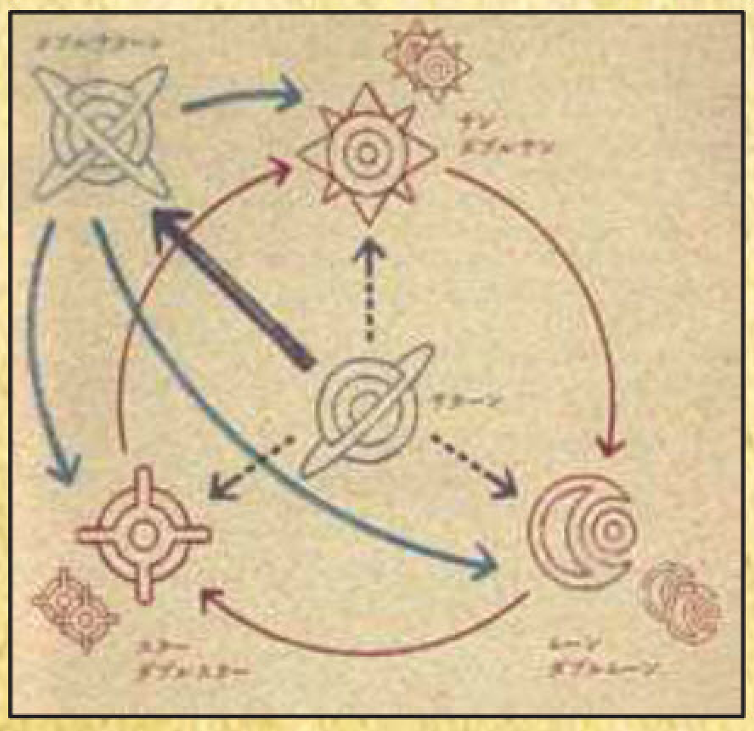
2.能力

本作的心之战士分为战士（せんし）、虫（むし）、兽（けもの）、妖精（ピクシー）、水（みず）、龙（りゅう）、鸟（とり）、谜（ナゾ）、小人（こびと）、恶魔（あくま）、机械（キカイ）、死灵（しりょう）、自然（しぜん）以及传说（でんせつ）共计14个种族。利用能力放大镜玩家们可以看到包括HP、MP、力量（ちから）、守备（まもり）、技术（わざ）、耐性（タフさ）和速度（はやさ）在内7项基本能力。

在能力界面右上方是心之战士对于火、水、风、物理4种属性的耐性表示，×号代表弱点，而〇则代表抗性，游戏中其实还有雷、光、暗3种隐藏属性。リンク栏内是当前与心之战士相链接的装备，心之战士的初始链接栏只有1个，随着进化链接栏才会慢慢增多，不同颜色的栏目能链接的装备也有所差异，对应关系为：红色－武器、蓝色－防具、绿色－道具／饰品、黑色－特殊物品。不同的装备道具可能会给心之战士带来回避上升、耐性上升等效果各异的特性。

最后要说明的是种族左侧的烙印图案，这是心之战士与生俱来的属性，同种心之战士的烙印有可能截然不同，进化后烙印也有可能发生变化。烙印会对心之战士的成长和抗性产生影响，而不同的烙印间也有一定的克制关系，具体请参看下表和附图。

图标	名称	效果
	星	体力稍多、风攻击稍强、不太容易中毒
	双星	体力很多、风攻击很强、不容易中毒
	日	成长稍快、火攻击稍强、不太容易被催眠
	双日	成长很快、火攻击很强、不容易被催眠
	月	攻击力稍高、水攻击稍强、不太容易混乱
	双月	攻击力很高、水攻击很强、不容易混乱
	环	最高的属性成长值稍高、最低的属性成长值稍低
	双环	最高的属性成长值很高、最低的属性成长值很低



▲烙印相互克制关系

3. 育成

本作中的育成箱有些类似于当年红极一时的电子宠物，玩家们可以对心之战士进行抚摸（さわる）、玩耍（あそぶ）、清洁（ブラシ）和喂食（あげる），利用触控笔多与它们进行互动才能增进隐藏的羁绊值。在进入育成箱界面后静待7、8秒钟，如果心之战士有需求，头上会出现图标，此时玩家再采取相应的行动即可，否则不但不能加深关系，还会有可能出现反效果。喂食可以从点心（おやつ）、糖果（ドロップ）、宝石（ジュエル）、弹珠（マーブル）4大类中进行选择，需要注意的是，能直接提高心之战士能力的糖果最多只能喂10粒，当心之战士转生后才能继续喂给它糖果。宝石的效果是让它们学会新特技，但是每种心之战士只能拥有3个技能，多余的将被抹消。弹珠的作用则是改变心之战士链接栏的颜色。如果长时间不管它们，心之战士就会进入阴云密布的生病状态，此时需要喂给它们げんきシロップ才能治好。

4. 进化/转生

随着心之战士等级的不断提升，它们也能获得进化的机会。一般情况下，最初级形态的心之战士可以进化两次，每次进化都将增加链接栏并习得特技，第二次进化时还会有分支选择。使用转生糖果（てんせいドロップ）能让心之战士转生成为其他形态。

5. 存取

队中除了人物角色外，只能有9只心之战士同行，在特定剧情后还可以扩充9名候补成员。多出来的心之战士都将自动送入下水道（イマージェンマンホール）。候补成员以及下水道中寄存着的心之战士都是无法获得经验值的，另外在通信时只有寄存着的心之战士才能进行交换，而下水道也有容量限制，多出的心之战士可以用てばなす指令放生。

联机要素

平时调查下水道口就可以进行联机，其主要包括三大功能：对战（たいせん）、交换（こうかん）、旅行蛋（タマゴ）。对战和交换中“だす”是建立主机，“みる”则是查看列表，玩过《PM》或《DQMJ》的玩家一定都不会陌生。另外在标题画面选择通信（つうしん）还可以通过Wi-Fi下载官方提供的“魔导士通信”，目前官方已经提供了一张下载券，带着它前往精灵神殿就能够换来心之战士ツノダー。Level-5宣称通信内容将持续1年，如果内容能达到《DQ Ⅸ》的丰富程度那绝对将是玩家的福音。

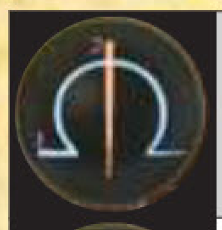
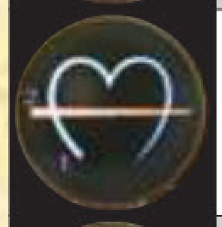
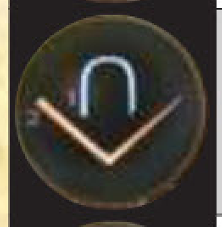
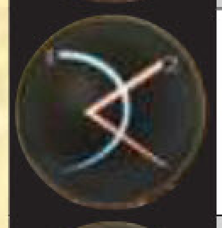
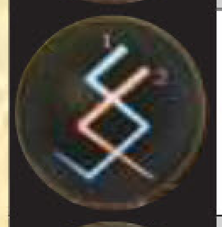
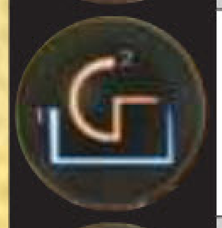
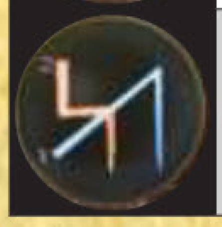
下面主要介绍一下本作的邂逅通信——旅行蛋的使用方法。用旅程中得到的蛋票（タマゴチケット）可以在道具店更换旅行蛋，当然也可以直接购买。随着玩家游戏时间的增长，这些蛋的等级会慢慢提高，等级越高其中的内容就越好。联机时选择交换（こうかん）便可以与他人进行邂逅交换，成功交换后玩家会得到他人的旅行蛋，以及和自己旅行蛋等级相等的点数。想要按X键砸蛋（わる），必须要消耗与蛋等级相等的点数，即砸10级的蛋需要耗费10点。注意游戏中是不能砸自己的蛋的，而且同时持有旅行蛋的最大个数为4。

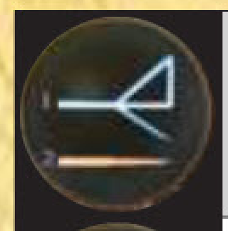
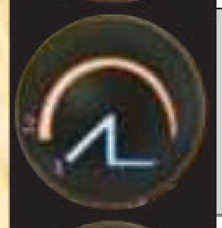
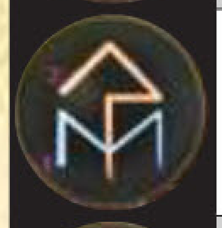
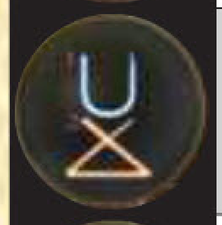
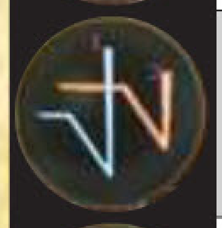
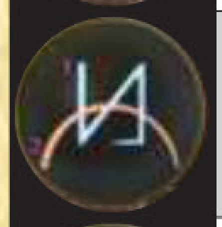
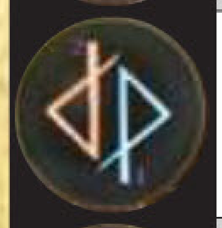
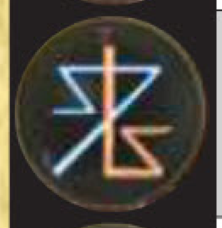
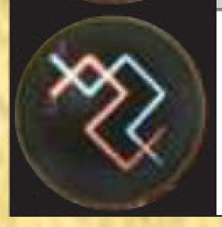
魔法符文

利用触控笔绘制符文，以此来发动魔法效果是本作独有的系统。所有的符文皆分为两笔，每笔都需要不间断地完成，符文的形状或是笔画顺序不对都将导致失败。绘制失败时的提示有一定差别，“描き方を间违えたようだ”表示画法不对，而“この魔法では果が无いようだ”则表示符文画对了，但是此处无效。虽然魔法指南书上有全部的符文画法，但魔法并不是直接就能开启的，随着剧情的发展，奥利弗在得到新的魔法杖时才能使用相应级别的魔法，建议第一时间把おぼえたまほう一项中“?”号表示的符文全部画出来，已记住的魔法大部分时候就可以直接调用了。禁忌的魔法ふっかつのはい会让奥利弗随机忘记一些符文的画法，这与迷宫中的忘却陷阱效果相同，没事就不要使用了。

魔法指南书中的符文共有51种（包括隐藏的究极黑暗魔法），但实际上在主线通关后只能使用37种，完成第040号任务、踏破百层隐藏迷宫后可以分别再习得1种，剩余12种符文的获得方法尚不明朗，可能跟支线剧情甚至是Wi-Fi下载有关。下面就先列出已知的39种符文的笔画顺序。四种级别的魔法分别对应奥利弗随流程进行所持有的不同魔法杖，关系如下：1级－きのぼう、2级－まどうしのつえ、3级－グラディオン、4级－グラディオン（三块魔石入手后）。“剧情”则表示需要通过特定剧情或任务才能开启的魔法。

注：蓝色线条为第一笔，黄色线条为第二笔，笔顺从粗到细。

	（1级）ゲート：打开联系一之国和二之国的大门
	（1级）ファイアボール：给与敌方单体火属性伤害
	（1级）ヒール：回复我方单体的HP
	（1级）イマージェン：呼唤出心之战士
	（1级）アンロック：打开封印的锁
	（1级）ハートピース：提取心之碎片
	（1级）ハートキュア：给与心之碎片
	（1级）トーカー：与动物和植物对话
	（1级）エスケープ：瞬间从洞穴等迷宫中脱出
	（剧情）ひょうけつ：给与敌方单体水属性伤害
	（2级）スピリトーク：与徘徊的灵魂对话
	（2级）ときよもどれ：让事物返回以前的状态
	（2级）マッハさいばい：让植物迅速成长
	（2级）げどく：治疗我方单体的毒状态
	（2级）ふゆう：漂浮在空中少许进行移动
	（2级）みえざるみち：做出道路
	（2级）アイテムマージ：生成合成锅无法做出的道具
	（2级）ちょうりまほう：用材料做出料理
	（2级）マインドメトリー：可以看到物体残留的思念

	（2级）めざめよほうき：赋予扫帚生命令它飞起来
	（2级）ふっかつのはい：禁忌的魔法
	（2级）オーラバリア：提高我方全体耐性
	（剧情）せいなるや：给与敌方单体光属性伤害
	（剧情）しょうげきは：给与敌方单体物理伤害
	（剧情）めいきゅうのめ：显示迷宫中宝物的位置
	（剧情）トレジャーサーチ：看见地图下隐藏的道具
	（剧情）テレポート：瞬间移动到访问过的城镇
	（剧情）じしん：给与敌方全体物理伤害
	（剧情）てんのこえ：会出现什么效果听天由命
	（3级）まほうのランタン：照亮洞窟内部
	（3级）あやつりいと：自由地操控非生命物体
	（3级）ヘビーウェイト：让物体变沉重
	（剧情）しょうかん：召唤出心之战士发动强力攻击
	（剧情）ごうう：封印敌方全体的特技
	（剧情）テンペスト：给与敌方全体雷属性伤害
	（4级）ヒールオール：我方单体HP完全回复
	（4级）かくれみのきり：移动时不会被敌人发现
	（剧情）イーゼラー：给与敌方全体暗属性伤害
	（剧情）バルゼノン：给与敌方全体光属性伤害

主线攻略

ホットロイト

平行世界“二之国”，在那个世界里，黑暗魔导士加波肆意操控人心，反抗他的希兹库也被施与魔法后变成人偶，送到了这个世界。奥利弗的泪水能解开黑暗魔法，这就表示他是拥有清澈心灵的“传说的救世主”，希兹库遂邀请奥利弗前往二之国击退黑暗魔导士（随后的选项对剧情没有影响）。不过沉浸在丧母之痛中的小男孩对此兴趣寥寥，在看到了娅莉的照片后，希兹库竟然发现她与二之国的贤者阿丽西娅一模一样。两个世界的居民灵魂是相连的，即在这个世界生活的人们在二之国里也同样存在，拥有相同灵魂的居民长相则非常相近，这就表明贤者阿丽西娅与奥利弗的母亲拥有同一个灵魂。在二之国，阿丽西娅曾向加波发起挑战，但却惨遭败北并被封印在了“邪心之玉”中。邪恶的力量很可能就是切断灵魂联系的原因所在，如若能救出阿丽西娅，这个世界的娅莉说不定也能复生。抱着挽回母亲生命的希望，奥利弗下定决心动身前往二之国！在1楼的壁炉中找到魔法指南书，输入昵称后在屋外左侧的道路边捡起きのぼう并前往广场，画出ゲート的符文后便能打开通往异世界的大门。

小镇“霍特罗伊特”的清晨一如既往的祥和宁静，奥利弗从蕾拉大婶的小店拿到食材后，与好友马克在街头相会，按捺不住激动心情的两人相约在当夜试车。随后按照上屏幕红色箭头所指示的路线回家即可。是夜、奥利弗和马克将组装的小车推到了河边，正当奥利弗兴奋地驾车飞驰时，轮胎的崩落让小车失控并冲入了河中。而另一方面，感应到奥利弗遇到危险的娅莉从梦中惊醒，行至河边的她毫不犹豫地跳入水中救起了儿子。然而，冰冷刺骨的河水却诱发了娅莉的心脏病……

娅莉过世已经3日，奥利弗仍沉浸在无尽的悲痛和自责中，随着往日美好记忆的浮现，小男孩的泪水也不断地滴落到手中的人偶上。奥利弗纯洁的泪水解开了人偶上的诅咒，来自另一个国度的妖精希兹库恢复了原状。原来希兹库来自于

北の森～泷の回廊

到达二之国后，路边发光的石板可以回复HP、MP以及存档。由于作为代替品的木棒无法使用高位的魔法，必须找到真正的魔法杖。在北之森的岔路口先向左，在古之木处接受战斗的教学。这里需要先依次画出ファイアボール和ヒール的符文，教学战后画出イマージェン的符文，心之战士ルッチ加入，再次获胜后菜单界面的おしえてストーン、トレビン、育成カゴ都会依次开启。返回岔路处向右行来到泷之回廊，蓝色的晶体可以用于回复MP，而蓝色的魔法宝箱需要利用符文アンロック才能打开。通过储存石板后就将进入BOSS战，攻击到敌方弱点的话，HP损耗值会以红色字体显示，对方有抗性的话，HP损耗值则以蓝色字体显示。森林之主弱点是火，而它的攻击范围是三列，让我方队员全部集中在一列的话，损失就能大大降低了。获胜后得到的もりのオーブ则是以后使用召唤的关键道具，在出口处地面的闪光点还可以找到ベリー，这种闪光的调查点在一定时间后还会重新出现，可以反复刷取。

ゴロネール王国

由大地图前往东南边的格罗涅尔王国，先后与门右侧和左侧的守卫对话，对着左侧的守卫画出符文ハートピース，得到心之碎片やる气，再对右侧的守卫画出符文ハートキュア。在得到オレンジドロップ、えいゆうスタンプカード的同时大门也会打开，前者是提高心之战士能力上限的食物，后者则关系到英雄证书的开启。由于奥利弗身着“一之国”的服装，他也因此遭到了围观。一路向北前往王城，与门卫对话后接下任务，随后前往シバクロ商会与店主对话，在一旁的告示板上可以看到支线任务的情报，前去与居民们对话并完成委托便能得到英雄图章，积累到3枚图章与门卫对话可以得到道具店的购物许可。前往西边的道具店与老板对话，在旅店住宿一晚后再来便能得到たびびとのふく。与旅店附近的老婆婆对话，依次选择：右、建筑の中でじっとしてる、正直に言ってあやまる，可以得到ふんわりパン和あおいこうぼく。进入王城后却从卫兵处得知国王的心情很不好，原来国王钟爱之物被人盗走了，这让他没什么干劲。回到广场后发生剧情，希兹库建议回一之国寻找线索，打开菜单直接使用ゲート符文吧！

回到霍特罗伊特后希兹库说出其实蕾拉大婶的宠物猫弗兰克就是国王，前往牛奶店得知弗兰克又闹别扭了。原来今早蕾拉没有给弗兰克挖耳朵，它就闷闷不乐地开始闹别扭，在大婶给它清理完耳朵后，这只肥猫终于露出了满意的笑容。返回二之国，根据线索国王被偷走的宝物多半就是挖耳勺了。在道具店打探到最近地下水道有一些异响，前往东侧的入口与米尔克对话，得到心之战士バードン后使用アンロック符文打开大门，接着利用符文トーカー可以与老鼠交谈。在下水道东北角石像前依次用ファイアボー点燃左右两侧的火盆，后方的大门便会开启（错误的话则进入战斗），继续深入在第二座石像前只点燃中央的火盆，这样便能进入最深处与老鼠的老大——啾贝尔17世展开战斗（这家伙把挖耳勺当痒痒挠用了）。BOSS弱火，持续使用魔法攻击再利用必杀技就能顺利解决，获胜后得到まほうのみみかき（迷宫中紫色的宝箱目前无法开启，需要在后期复原传说之杖后再回来）。进入王城归还了挖耳勺，但奥利弗并没有如愿得到魔法杖，不断打哈欠的国王喵达尔14世似乎缺乏干劲。在トレビンレーダー的作用开启后，用ハートピース收集到广场上的米尔克的やる气，返回王宫对国王使用ハートキュア（以后这个步骤就不重复说明了），喵达尔14世也振作了起来。奥利弗在得到まどうしのつえ后，也从国王处学得了ひょうけつ魔法（当然，符文还是得玩家自己画）。先不急着离开，城中的装备店已经可以使用了，这里还能开启装备菜单，另外也可以四处走动收集一下心之碎片、做做任务，而对着墓地的幽灵使用符文スピリトーク也能触发任务。由于魔杖能力的提升，第2级的魔法都能够开启了，优先把这些符文都画出来吧！

モエールの森

离开格罗涅尔王国后向西南进入莫艾尔之森，对旁边的巨大花朵使用トーカー便能对话，从花朵口中得知原本树林深处的生命之泉能让附近的植物茁壮地生长，但最近水质的污染导致不少植物枯竭。从东南角白色蘑菇处进入树林，对着树枝缠绕的卵使用ときよもどれ，心之战士破壳而出后返回前一个场景，对着下方的黄色蘑菇使用マッハさいばい，便可以从变大的蘑菇上通行，到达泉水处后则需展开BOSS战。新加入的心之战士可以让敌方被黑暗包围、命中率下降，BOSS弱点是风，第二个鸟型战士的特技可以派上用场，另外它使用的特技攻击范围在后两排。获胜后再次使用ときよもどれ让泉水复苏，随后便能顺利离开森林(迷宫中的绿色宝箱目前也无法拿到)。

ババナシア王国

由大地图向东南移动来到巴巴纳西亚王国，这个沙漠中的王国以盛产巴巴纳而闻名，不过近期水果的产量却很少。在北侧的街道与索隆对话，身为四贤者之一的他却不愿再使用魔法，其身边的少女玛露双目无神。原来因索隆反抗加波，才让其女儿落得这般下场，他也因此放弃抵抗，选择了不再战斗。在遭到索隆的训斥后，希兹库表示玛露的情况非同一般，她不单单被夺走了心之碎片，自己也将内心封闭了起来。为了找到其封闭内心的原因，两人先行返回一之国。前往町工厂地区的住宅街，听说雪莉父亲最近忙于工作、常常无法回家，脾气也变得有些暴躁。用アンロック打开大门，雪莉由于体弱多病无法到户外活动，只能通过窗户观察外面的一切，因此在镇上孩子们口中被称为“窗女”。然而希兹库却看不出雪莉有流露出病态，真正的“病”多半是由内心造成的束缚。随后前往南工业区，两人目睹了雪莉父亲周身散发着“噩梦”的气息，噩梦是邪恶之心增幅后孕育而生的产物，罪魁祸首自然是加波。随即进入BOSS战，敌方黑暗效果的攻击范围是一个十字形，注意提前把我方的阵型拉开，虽然其没有明显弱点但攻击力不高，可以轻松战胜。之后用符文把蕾谢尔身上的やさしさ传递给库洛多，这样他也就恢复了原状。返回雪莉家中，在父亲和奥利瓦的鼓励下她也终于走出了大门。带着雪莉身上的勇气返回二之国，与索隆对话后把勇气传递给玛露，看着成功复原的女儿，索隆也重新鼓起了战斗的勇气。接下来众人要前往德卡罗克山，由于火山口的喷发造成巴巴纳的采摘难度大增，这也是本国人民士气不振的原因。另外山里还有一座精灵神殿，可以引出心之战士的能力。随后玛露和她的心之战士加入了队伍，索隆则传授了せいなるや和しょうげきは两种魔法。

デカロック山

出城后向西行，在断崖处使用みえざるみち做出桥梁就可以到达火山。在半山腰处遇见岔路，左边能前往试炼洞窟，右侧则通向山顶，这里笔者选择优先进行试炼。在洞窟前先往左解救被魔物欺负的小鸟，洞窟中的试炼有5个，每通过1个都能得到相应的纹章，集齐全部5枚纹章才能进入精灵神殿。方才帮助了入口左侧的小鸟的话，正义之试炼便

能顺利通过。进入洞窟内部后大门处的力之试炼要最后才能进行，先往两侧进行探索吧！往左走踩到地面的纹章后会陷入忘却陷阱，部分符文的画法会丢失，必须重新画出才能想起魔法，提前使用符文ふゆう让奥利弗飘起来，这样便不会触发机关。调查石像选择はい接受勇气之试炼，两侧的墙壁会不停向中间挤压，只要站到与最上方纹章图案一样的地面上坚持30秒即可。右下的道路通向友情之试炼，按下Y键能在奥利弗和玛露之间进行切换，而调查地面上发光的石板能让相应颜色门处的火炎位置切换，根据此原理控制两人缓缓会合并同时踩下两块石板即可。右上道路通往智慧之试炼，第一个房间内对左侧石像使用ファイアボール、右侧的用ひょうけつ，第二个房间内依次对南、西、东、北使用ヒール、トーカー、げどく、アンロック便能通过。进入最初的大门接受力之试炼的战斗，BOSS的弱点是水，除了普通攻击和技能封印外，还会交替使用×型和+型的范围攻击，提前更换阵型避开此招就不难取胜。顺利通过全部试炼后来到精灵神殿，接受仙人的指导。玛露得到せいれいのハープ后可以在战斗中对心之战士进行捕获，继续对话奥利弗能得到しんかのかがみ，进化系统以及心之战士下水道也随之开启。返回半山腰的路口并向山顶进发，岩浆型敌人弱点是水，喷出熔岩后地面上会有提示，下一个回合前改变阵型就能成功避开。山顶红色的门需要用宝箱中得到的がったいカギアカ打开，其后的宝箱中得到がったいカギアオ，持有两把钥匙后使用アイテムマージ把它们合二为一才能打开东北的大门。山顶的BOSS依旧弱水，特技的范围为横向一排，获胜后奥利弗用巨石堵住了不断喷发岩浆的火山口。

港町ビッキーニ

前往巴巴纳西亚王国正南方向的港镇比基尼，同行的心之战士似乎得了寂寞病，必须要有げんきシロップ才能治好。进入港町后露天商人推销了一口无法打开的锅，以1G的白菜价买下后，原来这便是魔法使常用的“合成锅(ごうせいなべ)”，输入いでよなべまじん，在铁锅魔人一段滑稽的表演后，就要与它展开战斗。BOSS弱火，获胜后便能开启合成系统，直接用刚入手的配方合成げんきシロップ并喂给心之战士，它的寂寞病便能被治好了。在这个名为“比基尼”的港镇，所有人都穿着泳衣，这样不论旅人来自哪里，都不会有国家和民族的隔阂，奥利弗等人也只好入乡随俗了。在本地シバクロ商会门口女性NPC处可以得到大量的合成配方(此后每到一地都注意找NPC对话获取新配方)，前往渡口与船长对话，却被告知必须要有女王的许可才能乘坐“女王卡乌拉号”，众人只得先行返回巴巴纳西亚王国。离开港町时从露天商手中得到タマゴチケット，可以立刻在他这里交换旅行蛋，这便是邂逅通信所需要的道具。

ババナシア王国

回到巴巴纳西亚王国前往王宫，女王卡乌拉的画像跟蕾拉大婶一副模样，但她并不愿接见众人，但离开王宫时奥利弗已经想到了方法——返回一之国。来到牛奶店门前却发现店铺已关门，不过从雪莉口中得知蕾拉喜欢的食物是奶酪。回到巴巴纳西亚广场的喷泉

前，利用符文ちょうりまほう把这里喷出的牛奶做成どでかチーズ，带着奶酪就能成功拜见女王了。嗜吃如命的卡乌拉被夺走的是忍耐，从卫兵库兰处提取がまん女王就能够复原了，在得到作为许可证的カウラのてがみ后，奥利弗还习得了新的魔法めいきゅうのめ、トレジャーサーチ，前者可以让迷宫中的宝箱在地图上显示，后者则能发现大地图界面下隐藏的宝箱（全世界共有100个）。

港町ビッキーニ

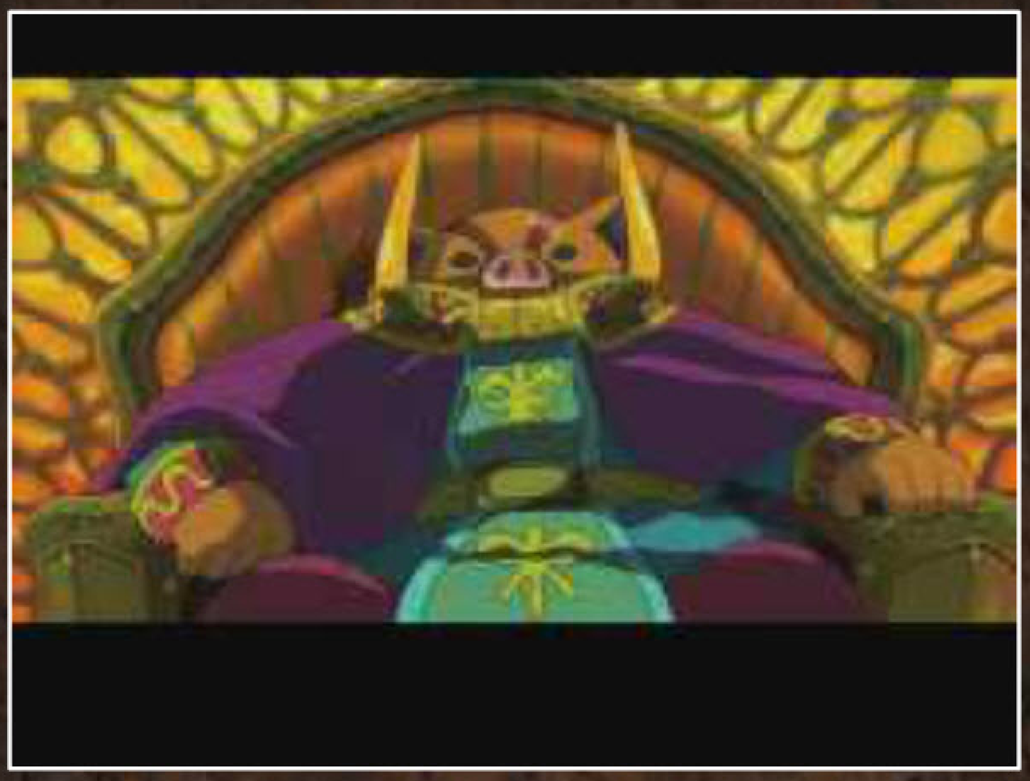
再次来到港镇的渡口与船长对话，接着要找镇长作别，名叫加伊洛的大叔上来搭话，拿到照片后却撒腿跑了。追上他后发现其身上也有噩梦的气息，随即进入二连战。首战用光属性魔法能造成较大伤害，次战敌方的物防不高，利用きあい后的物理攻击能轻松取胜。前往镇长家取来がまん，加伊洛便能恢复神智。不过这位大叔并不想放弃贤者的照片，在听了奥利弗的意图后他自愿带路，引领众人前往伯格帝国，新同伴加伊洛所持的特殊武器还能回收原本无法触及的绿色宝箱。船只扬帆从港口出航，一行人也向着新的目标进发！

デル・モカール

接下来便可以控制船只了，庞大的世界地图也会展现在玩家面前。向东航行不久却遭遇风暴，巨大的龙卷风“骷髅之眼”挡住在了航线上，这种魔法龙卷会持续几个月，想要让其离开必须用巨大的烟花刺伤中央的眼球，奥利弗等人只好向西前往娱乐胜地“德尔 · 莫卡尔”，去寻找居住在那里的传说之烟花工匠。德尔 · 莫卡尔镇里有赌场（カジノ）和心之战士的斗技场（バトルコロシアム），不愧为娱乐胜地，手气好的玩家可以在这里赚点代币换装备。拜访烟花工匠后得知他已引退，奥利弗只好前往赌场寻找他嗜赌成性的弟子。与头上有“！”号的NPC全部对话后再与玛露或加伊洛谈话，剧情过后到旅店触发事件，前往仓库街就将进入BOSS战。噩梦的弱点还是光属性，注意提前改变阵型以躲避坠落的烟花。获胜后前往烟花工匠家，把师父身上的自信传递给弟子，随后便能得到せんこうおおだま。由港口乘船回到之前龙卷风突发的海域，在闪光烟花的作用下，强如魔法龙卷也烟消云散。

ボーグ帝国

驾船到达东侧大陆的伯格帝国，这里机械科技十分发达，被称为铁之帝国，不过人人都穿着奇怪的猪型铠甲。皇帝布西登游行的剧情过后前往黑市商店购买ボーグ兵士の服，店主希望众人前往王宫拿药作为答谢。换装过后一行人潜入王宫，小小的误会后顺利得到ノムナオールやく。通过下水道进入中庭，却不巧被巡逻的装甲车发现，战斗是免不了的了。BOSS对物理攻击有抗性，其弱点是水属性，应多用魔法进行打击，此战建议排成1字型站位，可以把损伤降低。获胜后得到アンロックパーツ，奥利弗一行人在逃窜中误闯了皇帝寝宫，在皇帝布西登的面具掉落后众人发现他竟然就是四贤者之一。然而年轻的皇帝却对自己极度缺乏自信，无论是对相貌还是对于所继承的贤者之力。先把药带给店长（黑市入口的暗号是第2项），随后便能将其女儿身上的信じる带给皇帝，复原后的布西登认出加伊洛正是自己的兄长！加伊洛当年放弃了王位和贤者之力，这并不是出于同情，而是出于对弟弟的信任。在兄长的鼓励下，布西登重新振作并与奥利弗站在了同一战线。



ゴーストの谷

为了得到传说之杖グラディオン，必须先前往城西北的幽灵之谷。用みえざるみち做出道路后，一路调查发光的墓碑便能令障碍物消失。从女孩尤琳的口中得知这里本是繁荣的魔导士之街，但在百年前加波突然到来，夺走了居民们的内心，从此美丽的街市成了破败的荒谷，无法升天的幽灵们便在谷中徘徊。得到ボロボロのちず后继续向北行，穿过破败的城镇废墟，在满是南瓜灯和鬼火的墓地与BOSS展开激战。敌方弱点属性是风，会使用超大威力的全体攻击，补给的道具一定要足够，一旦战斗队员濒危就果断更换队列来度过危机！获胜后众人进入墓穴却发现传说之杖不翼而飞，似乎是被盗墓贼给偷走了。一行人返回尤琳的住宅才察觉到这里根本只有孤坟和断壁残垣，尤琳其实也只是一个亡魂。返回伯格帝国向皇帝禀明一切，得知取走传说之杖的应该是海贼王赫布鲁奇，他的海贼团以库比纳伽岛为根据地，要前去的话必须先通过雨林中的小村庄。奥利弗在得到通行证ボーグパスポート后也习得了テレポート魔法，这下可以在到达过的城镇间瞬间移动了！

ジャンゴル村～龙の栖む洞窟

驾船向东南海域行进，进入村庄后却听闻祭坛上的宝物和巫女一同消失了。拜访了长老后热心的奥利弗决定出手相助，到达祭坛处却发现是一场误会，不过得到了四贤者中最后一人的情报也算不虚此行，而海贼团的根据地就在东边的龙栖洞窟。海贼巢穴的正门被火焰喷射挡着，先得前往左右两侧关闭机关，迷宫中紫色的地面会让人类角色伤血，这里需要使用ふゆう。右侧的龙型机关按下暂时会没有反应，先要到旁边用ときよもどれ令齿轮复原才行。进入基地内部后与红龙展开战斗，其弱点是水，获胜后众人却被关在了天降的牢笼中，在使用了めざめよほうき后将进入一个迷你游戏。驾驭以魔法扫帚为基础改良的机械时，前半段只能按方向键进行移动，这里躲避赫布鲁奇的攻击30秒即可，其射出的弹幕很薄、无需担心；后半段按A、L、R键都能进行攻击，但是要注意左下角的残弹槽，松开攻击键残弹槽就会慢慢恢复，而击破岩石有机会出现加分道具，把海贼王击坠便算成功（这个小游戏也会追加在德尔 · 莫卡尔的赌场中），愿赌服输的赫布鲁奇爽快地将众人放出了牢笼。

天空の街ヘイブン

为了取回传说之杖众人来到天空之街，却听说最后一名大贤者萨扎拉最近的态度极其冷淡，果然又是加波干的好事。噩梦依旧弱光，其全体攻击带有黑暗效果，由于是二连战，不利状态会直接带入下一场战斗，要提前进行回复。第二个BOSS弱火，获胜后得到てんくうのはね以及てんくうのハーブ的配方。将海贼王身上的爱转移给萨扎拉，从清醒过来的贤者处得知，不能突破加波的魔法障壁“黑暗之雾”的话便无法将其击倒。想冲破这种魔雾必须依靠传说之魔道王所具有的操控天气之力，而要解开传说之杖的真正威力必须获得三块魔石。虽然グラディオン入手，但由于其威力并不完全玩家只能使用少许新符文，不过萨扎拉还是传授了じしん和てんのこぇ两大魔法。

ナーケルナット遗迹

乘船行至港町比基尼东北的海域，这里由于事故多发被称为“船之墓场”，水中突然跃出的巨大魔物便是船只沉没的原因。BOSS的弱点是风，获胜后下船向西南方向的遗迹前进。遗迹正面的大门是上锁的，先往左走。在视野狭隘的区域使用符文まほうのランタン可以照亮场景，而踩下地面上的机关能让挡路的栅栏消失。调查石像得到的がったいカギアカ可以开门，被魔法封印的门依旧用アンロック打开。在深处用あやつりいと符文推动石像压住机关便能继续深入。在右侧石像处得到がったいカギアオ可以打开中央的大门，随后再用アイテムマージ把钥匙合二为一打开深处的大门。调查四个石像让它们全部面朝南即可开门进入下层。跟着青蛙一路走（否则很容易误踩隐藏的忘却陷阱），随后的大房间栅栏会红、蓝色交替地不断起降，出口位于右下方，另外三个方位则各有一个宝箱。用アンロック打开最深处的牢门，里面关着的是沙漠之青蛙王子，带着他返回最初看见青蛙的地方向右走，王子打开机关后便可以深入。在一片漆黑的房间使用まほうのランタン，调查石像后前往最深处展开BOSS战。埃及蛇妖的弱点是水，获胜后得到つきのませき，青蛙王子的诅咒得以解开，有情人也终成眷属。

コッコナンダ洞窟

由德尔·莫卡尔里向东航行至浅滩，下船步行向北即可发现巨大的洞窟。进入洞穴需要用ファイアボール引爆炸药来炸开通路，在深处捡到的ろうのかぎ可以打开红色的牢门。继续深入发现这群骷髅竟然在造战舰，众人假装是新来的劳动力混进了船厂。与头上有感叹号的骷髅对话，触发剧情后由东南出口离开，下一区域有骷髅图案的大门目前无法开启。先向东与两个骷髅对话得到かいこつのかぎ，进入大门口后注意使用ふゆう来回避隐藏着的忘却陷阱，到达船长室后便将进入BOSS战。骷髅船长对物理攻击有抗性，其弱点是风，建议站成1字型后提高物防再与其周旋。获胜后得到スティールパーツ和たいようのませき，骷髅苦工们按照奥利弗的建议完成了船只后也了无牵挂、顺利升天。

サムラ村～大冰河穴

由德尔·莫卡尔里向西北航行来到冰雪覆盖的大陆，刚到达北边的萨姆拉村就有人前来迎接。奥利弗在道具店前吃冰品时被一只老鼠偷偷下毒，昏迷中主角看到了与母亲有着同样容貌的贤者阿丽西娅。帮奥利弗解毒的正是派人迎接众人的猫人学者海涅，在于长老对话后便可以前往北边的大冰河穴。第一个阶段的地形并不复杂，进入第二个区域后竟然看到了阿丽西娅的身影，心急的奥利弗急忙追了上去，随后发生的强制战斗敌方弱点是火。岩壁上巨大的镜子无法照出众人的身影，其中映出的是过去的人和事。之后的区域有看不见的冰壁挡路，需要要往黑色的石壁以及看似无法通行的地方尝试寻找隐藏道路。到达中央区域后捡到ちいさなよこぶえ，出口则在东北角。最深处的BOSS战多利用火属性，在它给自己提高耐性后就要以きあい后的物理攻击为主。获胜后得到ほしのませき和ふぶきのオーブ，回村与猫人对话还能拿到アイスフラワー。带着三块魔石返回天空之街，与撒扎拉对话选第2项，输入つえをひとつに后传说之杖复苏。贤者传授给奥利弗しょうかん、ごうう、テンペスト三大符文，海贼王则赠送了呼唤飞龙的りゅうのラッパ。4级魔法也经已开启，而紫色的宝箱也可以去回收了，乘龙飞行时不会遇敌，不过在部分区域无法降落。

シカ村

驾驭飞龙到达群山环绕的雷卡村，小村一派繁荣的景象让人无法相信其不远处就是加波的根据地。在调查一番后发现这里的百姓竟非常崇拜加波并称其为“传说的救世主”，把失魂者则被认为是“祝福之民”，他们深信加波禁止魔法、把人变成失魂者都是为了阻止战乱，维持世间的安定。进入长老家中却被训斥了出来，众人明白了加波只是把这里当做实验基地，而他的真正目的是控制全世界。带来やさしさ并传递给长老的孙女她便能恢复，看着艾丽重新绽放出的笑容，长老失声痛哭。然而对此不解的村民们却想把奥利弗一行赶出去，曾受到加波“祝福”的艾丽说明了不辞辛苦、传递人心的奥利弗才是歌谣中所唱的真正的救世主。想要前往加波的城池必须通过死者之湖，然而那里充满的雾气是一大麻烦，必须先做出ひとつながりのふぇ。依次前往巴巴纳西亚王国、格罗涅尔王国和伯格帝国找统治者们对话就能制成ひとつながりのふぇ，随后由雷卡村内的神殿离开，向北前往死者之湖。

死者の湖

在雾气弥漫的死者之湖，老鼠马咕噜不但夺走了笛子，还用邪心之玉吸走了玛露和加伊洛的灵魂。在追逐老鼠的途中奥利弗觉得那副眼镜与好友马克非常相似，回到一之国的住宅街调查仓库，随后再前往河边便能找到被噩梦附体的马克，他因为自己造出的机动车夺走了娅莉是生命而无比自责，也因此放弃了梦想。获胜后奥利弗将自己身上的梦转移给马克，好友也成功复原。再次来到死者之湖时，老鼠

二ノ国 支线攻略

马咕噜愿意为奥利弗带路，到达最深处就将展开BOSS战。敌方的弱点是水，多利用强力的召唤魔法吧，另外把队员全部配置在最后一行可以避免受到其毒雾攻击。击碎邪心之玉后，被吸走的无数灵魂尽皆归位。奥利弗眼前出现的景象令人震惊，加波亲口说出他与主角共有着同一个灵魂，而更令主角无法接受的是贤者阿丽西娅与娅莉并非共有着灵魂的两体，而根本就是同一个人！阿丽西娅前往了一之国后化名为“娅莉”，守护着奥利弗以此来限制加波，然而她却因“母亲”的身分和情感为救主角而死。一旦击倒加波自己也将身死，而纵使救了世界母亲也无法回来，这突如其来的真相让奥利弗一蹶不振。赶来的同伴们让奥利弗下定了继续前进的决心，因为这场战斗早已不是仅仅为了自己个人，而是为了两个紧密联系的世界。

ナナシ城

暗黑的纳纳西城便是加波的所在地，输入べるだーな后可开启大门。最后的迷宫第一阶段虽然庞大但并不复杂，第二阶段需要借助地上的魔法阵进行传送，区域广阔且蕴含着大量的宝箱。运用ファイアボール点燃火盆可以降下栅栏，高台上的天平哪一侧重，哪一侧的门就会开启，可以运用ヘビーウェイト调整重量，而对秤身使用ファイアボール的话则开启中央的大门，左侧的门通往BOSS战。变身后的老鼠马咕噜弱点是风，获胜后通过漫漫长廊到达最深处面对幕后的黑手、万恶之源头——加波。加波的内心里是无尽的黑暗，而相对的，奥利弗才持有无比清澈的心灵；因为加波得到了永恒的生命，奥利弗的容貌才一直保持不变。一旦把加波击倒，两人将共同迎来灭亡的结局，但这一切并没有动摇奥利弗的决心。首战加波并没有弱点属性，威力最为可怕的是对全体施放的黑暗魔法，幸好其HP并不高，因为后面还有两场连续战斗，这里要争取速战速决不要损失过多。第二战面对加波召唤出的黑暗骑士，建议排成1字阵减少对方的全体攻击伤害，BOSS会提升自身的耐性，因此物理攻击才是本战的关键。第三战面对巨大化的漆黑魔导士，切勿站在纵向或横向的一条直线上，否则回复起来会相当吃紧。这里建议以奥利弗召唤攻击、一人物攻、一人回复的方式进行持久战。加波还会使用夺取NP的特技，不过比起他对全体的高伤害攻击，这招也就无关痛痒了。回复道具准备充足的前提下，合理运用玛露的Buff效果特技，艰难取胜之后就将迎来有点俗套的大结局。

通关以后

在悠扬的ED《心のかけら》过后，系统提示存档。读取带有星号的通关存档后奥利弗出现在北之森，等级、道具、心之战士等要素尽皆保留。世界地图西南角那个原本被厚厚的云层掩盖的岛屿此时已露出了本来面貌，其中便是隐藏迷宫莫亚之塔。另外剩余的5个任务委托都将开启；德鲁·莫卡尔的赌场追加VIP房间，利用摇出777后得到的チケット类道具可以在此欣赏动画和过场；斗技场出现新的挑战；天空之街的神殿中出现一位魔法大战的研究家。至于地图东侧孤岛上的封印洞穴，其开启方式尚不明朗。众多支线以及任务委托请参看后面的内容。

四个封印宝箱与七枚奖章

利用符文トレジャーサーチ可以发现世界地图中隐藏的道具，其数量共有100个，限于篇幅就不一一细说了，这里介绍两个与隐藏宝物相关的重要的支线。下图中4个蓝色×号表示的点位处有四个封印宝箱，一一开启后信息提示“最後の封印が解けた”，此时乘船前往红色“！”号标示的海岛会遇到隐藏BOSS–グラケイル，击败它后得到的うみのオーブ能追加新的召唤技，而海岛上的宝箱中则能拿到よみガエル。

下图中7个紫色×号所示的点位可以找到7つのメダル，集齐7枚奖章后前往红色★所示的岛屿，利用トレジャーサーチ可以找到海贼基地的隐藏入口。入口的幽灵可以用スピリトーク进行对话，迷宫的结构则与魔法指南书P216的“古之魔法大战图”有关，走错的话会发生强制战斗，不过大部分都只是杂兵战。在显示字幕为“ここから目指すはチョ……”的路牌处使用ときよもどれ可以修复字迹，到达最深处后就可以挑战隐藏BOSS–キャプテンカース，获胜后能得到めいかいのフック。

心之战士斗技场

デル·モカール的バトルコロシアム设施便是供心之战士们拼杀的斗技场，战斗时可以使用道具以及更换队列，但是人物角色不能参战。虽然必须要连续作战，但每战过后都能自动回复，比较厚道。随着剧情的推进这里会渐渐开启更高级别的挑战，通关后还会出现最高级别的“里·ファイナルカップ”，挑战成功后可以去精灵神殿交换传说种族的心之战士パンドラ。

级别	战斗	奖品
ライト	3场	レッドマーブル、いやしジュエル
ノーマル	4场	ゴールドドロップ、ひかりジュエル、グリーンマーブル
エキスパート	5场	スパークジュエル、ブラックマーブル
ファイナルカップ	5场	しゅくふくのたて、プラチナドロップ、てんせいドロップ
里·ファイナルカップ	7场	パンドラチケット、てんせいドロップ、あくまのかめん、グロウリング

梦境世界

在旅馆睡觉时有一定几率进入梦境世界，这里的解谜与魔法指南书 P262 的插画以及游戏原创的文字有一定联系，随着魔杖能力的提升，一些谜题才能慢慢解开。另外兔子先生处每次都能回答一道问题，答对后自动离开梦世界，下面直接给出所有答案，玩家在输入日文假名的时候要注意浊音、半浊音右上方的两点、小圆圈，以及大小写字体的区别。

北侧地面闪光点：おもいでのはな
苹果树左侧的地面：输入たまご，得到たびするタマゴ
苹果树下的宝箱：输入あかいつき，得到きつけのこづち
中央断桥：画出みえざるみち
西岸时钟：画出ときよもどれ，收得心之战士クロロ
西岸的宝箱：南端烛台处左侧和上方的蜡烛使用ファイアボール，得到ほのおのプリズム，再次调查开启过的宝箱选第 1 项，单挑战获胜后可以得到道具，西岸的是せいじゃのひとみ、东岸的是ベリー×2
蜡烛上方的木棍处：站在上方使用まほうのランタン，出现ひかりジュエル

兔子的问题 1：“空を飞ぶの……”，输入 11，得到すっきりコーヒー
兔子的问题 2：“目をこらして……”，输入くじら，得到ちからのませき
兔子的问题 3：“真实はひとつ……”，输入 0，得到せんしのけん
兔子的问题 4：“今から出す……”，输入なし，得到ソーセージ ×5
兔子的问题 5：“逆さは反对……”，输入きた，得到らいうのタネ
兔子的问题 6：“川の上には……”，输入そら，得到キャラメル ×2
兔子的问题 7：“クマがオオカミ……”，输入ぞう，得到へびがわマント
兔子的问题 8：“この世界に……”，输入きのこ，得到ヨーグルト ×4
兔子的问题 9：“真っ黑サカナ……”，输入 2，得到ふんばりワッペン
兔子的问题 10：“1 画目は川……”，画出符文テンペスト，得到ゆきのけっしょう
兔子的问题 11：“真实とは……”，输入きりん，得到ふしぎなゼンマイ
兔子的问题 12：选择“立ち向かう”挑战隐藏 BOSS－ライリーン

魔法大战研究家

通关后天空の街へイブン的宫殿内会出现一位研究家，他会根据魔法指南书 P216 的“古之魔法大战图”问玩家一些问题，下面给出全部的答案，依然要提醒玩家注意看清日文假名。

问题 1：“战いの中で……”，输入ぶり，得到こうげんのはな
问题 2：“力の差を……”，输入てらとぶどん，得到てつのはぐるま
问题 3：“ウッキーが……”，输入いのしか，得到チョコバナナ ×3
问题 4：“ホエルンに……”，输入ちょき，得到バナナ ×10
问题 5：“敌のキャン……”，输入ぱおん，得到にげみちめがね
问题 6：“魔法使い……”，输入ひゅん，得到かっちりフラワー
问题 7：“犯人は光る……”，输入ほくせい，得到マスカット ×5
问题 8：“ィエーィと……”，输入 1，得到まんまるタマゴ ×10
问题 9：“青い魔法……”，输入まほうふうじ，得到はじゃのふで ×5
问题 10：“ダブルサタ……”，输入にゃん，得到ブラックシング
问题 11：“魔法は……”，画出符文テンペスト，得到ひかりのかじつ ×5
问题 12：“ウルグルの……”，输入もーたーん，得到ふわふわわたあめ ×3
问题 13：“杖の先から……”，画出符文ひょうけつ，得到ゆきのけっしょう ×2
问题 14：“3 本指の……”，输入となりのゆうま，得到せんしのあしあと
问题 15：“友达で……”，输入がうりお，得到フルーツサンド ×5
问题 16：“指轮が……”，输入ゆき，得到ゆきダイコン
问题 17：“7 から 1……”，输入ほし，得到いのりのかぶと

任务委托

游戏中的任务委托是随着剧情的发展慢慢开启的，大部分可以在各城镇ツバクロ商会的告示板上看到委托人的所在地资料，前去找到相应的 NPC 就能接下任务。不少委托比如幽灵、旅人的一系列任务是有关联性的，必须完成前一项才能触发后续的事件。080 ～ 100 的讨伐任务直接找ツバクロ商会老板领取，而 040、041、098、099、100 在通关后才会出现。游戏中マタタビ庄、フクロウ商会、カラス商会分别是旅店、道具店、装备店，为了方便玩家查看下表直接用设施的中文名称，而领取任务的ツバクロ商会简称为“商会”。部分任务的完成方法并不是惟一的，括号内的完成方法供给读者们参考。

编号	任务名称	接受地点 · 人物	解决方法	任务报酬	图章
001	やる气のない门番	ゴロネール王国 · 右侧门卫	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、えいゆうスタンプカード	2
002	ゴロネール城に入ろう	ゴロネール王国 · 王城门卫	えいゆうスタンプ超过 3 枚	无	2
003	らくがきを消そう	ゴロネール王国 · 装备店后高台上的 NPC	调查并清除墙上的 3 幅涂鸦	无	2
004	ゴロネールこうか集め	ゴロネール王国 · 广场铜像前 NPC	调查城中的罐子和木桶，收集 5 枚ゴロネールこう	ネコおうのバッヂ	3
005	古の木のたのみごと	北の森 · 古之木	在北の森和泷の回廊区域内调查发光地面，收集 2 个ようじゅつきのこ	いにしえのは	2
006	グルメマニア	バババシア王国 · 西侧街道的 NPC	前往デル · モカールシ买回特产ミジミがい	スパイシーピラフ配方	4
007	ノドに效くクスリ	バババシア王国 · 十字路口北侧街道的女性	用 2 个ハチハナのミツ和 1 个どくけしそう做出うたひめのひやく	チョコケーキ ×2	4
008	梦见る少年	港町ビッキーニ · 船着场男性	对话后答はい，前往サムラ村与旅馆门口的 NPC 对话答はい，后面的问题对错都无影响	スノーアイス	4
009	少年とスイリュウ	港町ビッキーニ · 广场的少年	在港町ビッキーニ东北的森林处捕获红色的スイリュウ	しおかぜのマント	3
010	ホエルン退治	港町ビッキーニ · 船着场边民家内的 NPC	乘船前往火山南边的海域击倒ホエルン（随机遇敌）	アクアマーク、タマゴチケット	4
011	バババ大好き亲子	バババシア王国 · 索隆商店附近的男性	把バババ送给港町ビッキーニ广场穿紫色衣服的 NPC	バババパフェ配方、チョコバババ配方、フルーツサンド配方	3
012	キセキを起こしてみて	デル · モカール · 赌场的男性	在赌场的老虎机上摇出 777	みずのくびかざり、タマゴチケット	5
013	ラブレター配达	ボーグ帝国 · 旅店门口的 NPC	将ロビンのてがみ送给西区民家的女性，再把エレナのてがみ带回来	まんぷくバーガー×10	4
014	二ノ国と一ノ国の职人	ボーグ帝国 · 黑市门口的 NPC	将こわれたモーター交给一之国工业区工厂外的 NPC 进行维修	ブレイブメイル	6
015	开かないバルブ	ボーグ帝国 · 通向黑市的街道边的 NPC	带来心之战士ブヒスパナ（ゴロネール王国地下水道出没）和ブヒレンチ（ボーグ帝国附近出没）	ふうすいリング	6
016	魔よけのお守り	ボーグ帝国 · 民家门口的 NPC	带来ひすいのたま（ジャンゴル村东北树林中的宝箱处可以得到）	まもりのブローチ	4
017	黄色いチョウ	天空の街へイブン · 民家的 NPC	在ゴロネール王国道具店右上的街道或东北区域的墓地，调查花丛抓到黄色のチョウ	せいじゃのひとみ	4
018	イマージェンアレルギー	天空の街へイブン · 民家门口的 NPC	带来ばんのうやく、めがみのなみだ、まほうやく（取得方法：完成任务 074、ゴロネール地下水道紫色宝箱、大冰河穴宝箱）	だいちのなみだ	6
019	魔法使いなの？	サムラ村 · 民家的女性	带来心之战士カラケラ（ホムホム的进化型，原型在大冰河穴附近出没）	まほうやく ×3	6
020	ネコ人と鼻タッチ	ゴロネール王国 · 旅店附近的猫人	对话时用触控笔点击它的鼻子，才能触发任务。之后需要与的 8 位猫人对话并点击鼻子，它们分别位于バババシア王国道具店附近、港町ビッキーニ船着场民家二楼、デル · モカール旅店内、ボーグ帝国街道二楼、ジャンゴル村ツバクロ商会内、天空の街へイブン旅店附近、サムラ村道具店附近，レカ村长老家附近	ねこのはなかざり	7
021	イマージェン调查员	バババシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来有かえん特技的心之战士（デカロック山出没的ツノノコ即可）	こうそうのうでわ	3
022	いやしのイマージェン	バババシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士フラローズ（フラピーチ的进化型，原型在ゴロネール王国地下水道出没）	ひだまりのゆびわ	4
023	进化したガリピヨ	バババシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士ガリピヨアルファ和ガリピヨベータ（即ガリピヨン的两种进化型，原型在龙の栖む洞窟出没）	そうぢからシール	7

编号	任务名称	接受地点 · 人物	解决方法	任务报酬	图章
024	幻のイマジェン	バパナシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士ナウティー(即ビゴール的进化型,原型在ジャンゴル村附近出没)	ぶんせきめがね	7
025	モーヤのイマジェン	バパナシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士ユウマのパパ(即となりのユウマ的进化型,原型在大冰河穴出没)	グロウリング	10
026	父亲を想う娘	サムラ村 · 道具店附近的 NPC	前往ジャンゴル村与广场扶梯下方穿着防寒服的男性对话	まほうのうでわ、タマゴチケット	4
027	ノコギリをなくした男	ジャンゴル村 · 北出口边的 NPC	在龙の栖む洞窟附近的闪光点处得到コリンのノコギリ	ひすいのナイフ、タマゴチケット	4
028	船体修理	ジャンゴル村 · 广场 扶梯下方穿防寒服的男性	接下任务后与村北出口边的 NPC 对话,取得ガッチリウッド即可	せいなるわきみず	4
029	アレクのリベンジ	港町ビッキーニ · 入口边穿防寒服的男性	击倒ジャンゴル村西边海域的ホエルンブロー(随机遇敌),完成后前往サムラ村找他还能得到かがやきのゆびわ	りょうしのさお	6
030	极上お造り盛り合わせ	サムラ村 · 商会附近的男性	从大冰河穴第一个区域西北角有巨大浮冰的水边取来せんねんこおり	ホタルエビ ×10	4
031	美味アンコウなべ	サムラ村 · 商会附近的女性	先去大冰河穴取来せんねんこおり,带着它到从デカロック山的山顶融化成せんねんすい	アッサリがい ×5、アイスなべ的配方	6
032	魔法使いミラント	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	依次选择:右上、4、反时计回り	ぱっちりコーヒー×3	3
033	アストラム语について	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	依次输入:なるほど和さいこうきゅう	ミストローブ	3
034	よろいの秘密	バパナシア王国 · 西侧街道边的幽灵	前往本地的装备店调查左侧的盔甲,得到ふうすいリング后返回	ふしちょうのはね ×3	4
035	新たな合成レシピ	港町ビッキーニ · 桥边的幽灵	用キャメル和のうこうミルク各 1 个做出なまキャラメル	アクセルブーツ的配方	4
036	あるルーンの成り立ち	デル · モカール · 仓库街的幽灵	输入:3	ストライプマント	5
037	仲间が唱えた魔法	ボーグ帝国 · 街道边的幽灵	画出オーラバリア的符文	どうけのかめん	6
038	ある魔物の记忆	天空の街ヘイブン · 商会外的幽灵	击倒ゴロネール王国东北小岛ムシバッカ上黄色的蝴蝶型敌人ジゼリーナ	ぐんしのあしあと	6
039	秘密の暗号	レカの村 · 商会附近的幽灵	输入:とうのうえに	いにしえのせきひ	5
040	大贤者ミラント	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	画出符文ひょうけつ、再画出符文イーゼラー	习得暗黑魔法イーゼラー	7
041	モーヤの塔の顶	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	前往ボーグ帝国西南海岸边击倒ゴーリオン	モーヤのかぎ	10
042	苗木を育てる男	ゴロネール王国 · 城门北侧街道的男性	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、パリパリレタス ×3	2
043	ネコ人の少年	ゴロネール王国 · 装备店附近的猫人	用ハートキュア给与其やる气	ブルードロップ、ギョギョうお ×4	2
044	旅人との出会い	ゴロネール王国 · 广场上的旅人	用ハートキュア给与其やる气	パープルドロップ、ちからのませき	2
045	绘笔をもう一度	バパナシア王国 · 东侧街道的画家	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、こくようせき	2
046	先生归ってきて	バパナシア王国 · 喷泉广场右侧的老师	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、こもれびのゆびわ	2
047	臆病者の兵士	バパナシア王国 · 十字路口的士兵	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、てつのつるぎ	2
048	旅立ちの时	港町ビッキーニ · 广场的父女	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、スリップシューズ	2
049	スパ大好き!	バパナシア王国 · 旅店门口的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、のうこうミルク ×5	2
050	とめられない旅人	港町ビッキーニ · 旅店门口的旅人	用ハートキュア给与其がまん	グリーンドロップ、ベリーヨーグルト ×3	2
051	トリック · スター	デル · モカール · 商会门口的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、アクセルブーツ	2
052	ナンパする旅人	デル · モカール · 入口附近的旅人	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、こうげんのはな	2
053	きれいな踊り子さん	ゴロネール王国 · 广场右侧民家内 NPC	用ハートキュア给与其自信	グリーンドロップ、あさぬのふく	2
054	フライングボートの兄弟	港町ビッキーニ · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其自信	イエロードロップ、みずぐものふく	2
055	さらば荣光の日々	デル · モカール · 仓库街的 NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、かっちりフラワー	2
056	人间失格な旅人	ボーグ帝国 · 街道边的旅人	用ハートキュア给与其やさしさ	ブルードロップ、ふわふわそう	3
057	タイホするぞ!	ボーグ帝国 · 王宫外街道左侧的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	イエロードロップ、ドリルマスク	3
058	ローラの决意	ボーグ帝国 · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其勇气	ブルードロップ、かぜのくびかざり	3
059	ボーグの母	ボーグ帝国 · 道具店附近的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	グリーンドロップ、ポークポテト ×3	3
060	机械好きの男	ボーグ帝国 · 黑市附近的 NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、てつのはぐるま	3
061	高いトコこわい!	ジャンゴル村 · 旅店边的少年	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、マタタキノコ	3
062	全てを疑う旅人	ジャンゴル村 · 广场的旅人	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、いにしえのは	3
063	だらしない女	天空の街ヘイブン · 旅店附近的女性	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、しんぴのうでわ	3
064	传えたいこと	天空の街ヘイブン · 道具店附近 NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	オレンジドロップ、ゆうきのバッヂ	3
065	空に浮かぶ街	天空の街ヘイブン · 宫殿内的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	パープルドロップ、あおぞらのマント	3
066	恼める女兵士	天空の街ヘイブン · 宫殿外的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	イエロードロップ、てつかめん	3
067	迷の旅人	天空の街ヘイブン · 旅店附近的旅人	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、ひすいのたま	3
068	逃げてきた二人	バパナシア王国 · 喷泉广场左侧的女性	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、ファイアマーク	3
069	忧いのドクター	ボーグ帝国 · 民家内 NPC	用ハートキュア给与其爱	オレンジドロップ、ふしちょうのはね	3
070	森の番人	ジャンゴル村 · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其爱	ブルードロップ、つわもののやり	3
071	泪の理由	ジャンゴル村 · 道具店附近的 NPC	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、いやしのせいすい	3
072	爱せない旅人	サムラ村 · 广场的旅人	用ハートキュア给与其爱	イエロードロップ、アイスフラワー	3
073	私の嫌いな私	レカの村 · 长老家附近的 NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、けがわのコート	5
074	救世主の歌	レカの村 · 商会附近的女性	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、ばんのうやく ×2	5
075	ディア · ダンサー	デル · モカール · 入口附近的女性	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、かぜきりばね	5
076	传说の狩人	ジャンゴル村 · 广场附近的 NPC	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、グリーンマント	5
077	希望の芽	サムラ村 · 民家附近的女性	用ハートキュア给与其梦	グリーンドロップ、ゆきダイコン ×5	5
078	石の塔	レカの村 · 神殿附近的 NPC	用ハートキュア给与其梦	パープルドロップ、ばかぢからシール	5
079	さすらいの旅人	レカの村 · 神殿附近的旅人	用ハートキュア给与其梦	ゴールドドロップ、せいれいのうでわ	5
080	はねるゲータカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国东南的圆形空地击倒はねるゲータカ	あおいこうぼく	3
081	イノシカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国南边的森林击倒イノシカ	ほねのけん	5
082	みじゅくバパナン讨伐	商会领取	前往バパナシア王国北边的绿洲边击倒みじゅくバパナン	ほのおのプリズム	3
083	カークス讨伐	商会领取	前往バパナシア王国东边的沙漠击倒カークス	スカルクロウ	5
084	チョッキン讨伐	商会领取	前往バパナシア王国西边的沙漠击倒チョッキン	こくようせき ×3	3
085	ファン讨伐	商会领取	前往港町ビッキーニ东北的森林击倒ファン	かぜきりばね	3
086	ゴロス讨伐	商会领取	前往デル · モカール西南海岸边击倒ゴロス	ゆきのけっしょう ×2	3
087	ビゴール讨伐	商会领取	前往デル · モカール东南海岸边击倒ビゴール	クールロック	3
088	ブヒレンチ讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国南边平原击倒	てつのはぐるま ×2	3
089	アスベトン讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国西北击倒アスベトン	だいじゃのうでわ	5
090	ピョンベー讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西北森林击倒ピョンベー	ワイルドダガー×3	3
091	グリフォス讨伐	商会领取	前往クビナガ岛南边森林击倒グリフォス	ウィンドクロウ	5
092	ガリピヨン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西南小岛击倒ガリピヨン	くろはがね	3
093	ゴレムン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛东边小岛击倒ゴレムン	ギアースラッシュ	5
094	となりのユウマ讨伐	商会领取	前往サムラ村西北空地击倒となりのユウマ	せいじゃのひとみ ×3	3
095	ジャイウォータ讨伐	商会领取	前往大冰河穴西南击倒ジャイウォータ	ギガントメイル	5
096	トッシシ讨伐	商会领取	前往ゴースト谷西南击倒トッシシ	やみのつばさ	5
097	オキシドン讨伐	商会领取	前往死者の湖的西海岸击倒オキシドン	せいしんのうでわ ×2	7
098	イノカリブー讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国西边击倒イノカリブー	ローストロース ×20	7
099	ジャィファイア讨伐	商会领取	前往デカロック山西边击倒ジャィファイア	にじいろかせき	7
100	モグルス讨伐	商会领取	前往デル · モカール西南海岸边击倒モグルス	プリズムランス ×2	7

通关时间：主线流程通关约 30 小时，全要素完美通关约 60 小时。

最终幻想 X III 国际版		Square Enix	角色扮演
X360	FINAL FANTASY X III ULTIMATE HITS INTERNATIONAL		日版
	2010年12月16日发售	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

和系列以往惯例一样，SE 重磅巨制《最终幻想 X III》时隔一年后终于推出了全面改良的《国际版》。本次发售的《FF13 国际版》以廉价套装的方式推出，目前为 X360 独占，游戏全程对应英文语音，字幕则有日语和英文两种（更改主机系统语言切换）。虽然《国际版》本身的内容相比原作并未有大幅改变，最大的调整也仅仅是加入了对应新手的“简单难度”，但由于本次《国际版》为日版，而年初推出的美版又有锁区的限制，所以对于国内的大部分 X360 玩家来说无疑是极大的福音。本次就让小编为大家带来简要的流程要点攻略以及核心游戏系统说明，希望能给各位起到点帮助。

文 白夜

编 九兵卫

美编 NINA

关键系统指南

战斗系统核心 职务搭配与连锁崩溃

在本作的战斗中，角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置（オプティマ）”，根据构成职务的不同，最佳配置的名称也会有所变化。要提醒大家的是，选择不同的职务不仅会带来使用者本人的攻击方法的变化，我方队伍全体也会获得各不相同的有利效果，具体可参加下表。

《FF X III》以 ATB 为基础的战斗系统之所以节奏如此之快还有另一个原因，那就是连锁崩溃的存在。连锁计量槽位于画面右上角，当玩家维持高连击时，计量槽的数值（分子部分）就会不断增长，当分子值与分母值相同，当前被攻击的敌人就会陷入崩溃状态。在计量槽重新归零的这段时间内，敌人受到的伤害会比平时更大，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空、中断攻击等特殊效果，后期大部分 BOSS 以及甚至部分杂兵都需要先打出崩溃后才能给予有效伤害，因此玩家必须熟练掌握。

职务	解说
攻击手（アタッカー/ATK）	强化攻击的职务，以物理攻击或者无属性魔法为主，我方全体角色攻击力上升。敌方目标计量槽增加慢，但发生崩溃后下降也慢。
防御手（ディフェンダー/DEF）	强化防御的职务，会令包括同伴在内的我方角色所受伤害变小。
追击手（ブラスター/BLA）	会使用各种魔法攻击的职务，可以辅助攻击手对敌人进行追加打击。敌方计量槽增加量上升，造成敌人崩溃后计量槽下降较快。
治疗手（ヒーラー/HLR）	专注于回复以及治疗异常状态的职务，不会主动采取攻击行动，同时我方的各种回复技能回复量上升。
强化者（エンハンサー/ENH）	在战斗中使用各种支援技能并强化我方战斗能力的职务，我方各种技能的持续效果时间变长。
弱化手（ジャマー/JAM）	战斗中优先给敌人附加各种不利效果以及弱化状态的职务，我方技能成功率上升。

©Square Enix

简要流程攻略

TP 技能与召唤兽

TP 点数指的是战术点数，是游戏中一些特殊技能所要消耗的点数，比如特殊魔法。而 TP 在战斗过程中增长很慢，通常都是在战斗结束后根据评价来给一定数量的奖励，所以 TP 技能不要轻易使用，这样才能在关键时刻派上用场。所有的 TP 技能中，最重要的自然就是系列经典的“召唤兽”。召唤会消耗 TP 等级 3，召唤兽出场后我方只留下召唤兽和召唤者本人在场上战斗。虽然召唤兽本身没有 HP，但它在战斗中消费的 SP 值便相当于自身的 HP，就算召唤兽不进行任何动作也未受到敌人攻击，SP 也会随时间的推移而减少。除了能对敌人造成重创，召唤兽还有很多其他妙用，比如救活被打倒的同伴——召唤兽退场时会把我方所有成员的状态恢复到进入战斗前的状态，所以当同伴被击倒、自己没 HP、全员全异常状态来不及治疗的时候都可以使用召唤兽，玩家甚至还能将召唤兽作为肉盾，抵挡一些 BOSS 威力惊人的大招。

水晶石成长系统要点

“クリスタリウム”，即水晶石便是本作的角色培养系统。与普通 RPG 不同的是，本作没有等级概念，所有角色的成长都依赖于水晶石，因此该系统对于游戏的流程非常重要。首先，每个角色的水晶石被按照职业划分且各有所长，例如闪电可以在早期就进行“攻击手”和“追击手”的强化，而香草早期则是“治疗手”和“追击手”等等；其次，每个水晶石中可以成长的项目主要分为职务等级、能力、HP 最大值、物理攻击、魔法攻击、ATB 等级这六个，玩家在流程中可以根据需要，有针对性地消费 CP 点数进行成长；最后，连接水晶石每个项目的被称为“力量线（パワ－ライン）”，走完每条力量线所需的 CP 点数是不同的，尤其是当水晶石等级上升后，力量线的“长度”会呈倍数上升。

冥碑任务

本作的支线任务直到剧情进行到 11 章来到下界后才能开启，这总计 64 个冥碑任务便是游戏中最大的隐藏要素。任务所在的位置是可以直接在地图上看见的，其中金色的是传送点，闪闪发光的是还没有完成的任务，部分冥碑任务必须完成其他任务后才会出现。虽然下界的地图很大，但通过冥碑任务获得陆行鸟这一交通工具后就会方便许多。除了有金刚龟以及大小龙龟这些游戏中最强的敌人等待着玩家，通过完成任务还得获得一些珍稀素材与武器，因此是游戏中最耐玩的一个部分。

Chapter 1

ハングドエッジ

首先是与“重攻击骑マナスヴィン”的战斗，同时也是教学战斗。随后随着剧情的推进会依次切换为斯诺和霍普的视角，其间有几场教学与中 BOSS，几乎没什么难度。最后霍普与香草对话即可进入第 2 章。

Chapter 2

下界のファルシ

进入异迹之后，香草会找到自己的武器，强制战斗 VS “ゲバルト烈爪”。此时场景已经较大，玩家可观察一下敌人的行动在它们背对我们时从身后接触发生战斗，这样就会发动“奇袭”，战斗开始后作为队伍 Leader 的角色会先强制攻击每一名敌人一次并使他们陷入崩溃边缘，对获得战斗高评价以及战斗后获得道具非常有利。

本章道路单一，斯诺也会随后赶到，后期会出现死骸类敌人。“グ－ル”都行动缓慢，抓住机会可以全部造成奇袭。最后会遇到一个相比“グ－ル”更强的死骸类敌人“ガスト”挡住必经之路，打之前可以先使用一个“パワ－スモ－ク”给自己加上各种有利状态。“ガスト”会使用初级火魔法，之后的双ガスト战也最好提前使用地图道具增加有利状态。众人直线深入后来到法尔希面前，法尔希被唤醒后便是和它的战斗。

ファルシ=アニマ

战斗中主要要消灭法尔希的主体“ファルシ=アニマ”，但它的两个触手会不断地捣乱，所以玩家要先集中消灭它的两个触手，之后在触手再生之前集中攻击本体。需要注意的是 BOSS 在触手再生后会立刻发动攻击，先不要上前，否则会受到重创。反复以上过程便可以击败他了。

Chapter 3

ビルジ湖

由于已经成为路希，现在已经可以使用魔法，也可以利用水晶石进行能力成长了。玩家可针对“最佳配置”中的各角色职务，优先强化闪电的攻击手、斯诺的攻击手、追击手以及香草的追击手、治疗手职业，闪电的被动技能“チェ－ンスタ－タ－（在连锁计量槽为 0 时普通攻击以及魔法ルイン”的效果提升）”以及“エンドアスピル（打倒敌人时恢复 ATB 槽一个单位）”很有用，应优先学习，追击手的“调查（ライブラ）”也是应该第一时间学习的技能。目前水晶石开放程度很小，接下来的战斗中一路打下来所积攒的 CP 基本可以将目前所有职务的所有技能都学会。

关于存档 如果大家有 X360 版《最终幻想 X III》美版的记录，你就会发现《国际版》的存档其实和美版是共通的，甚至连成就也完全互通。玩过美版的玩家可以放心地读取以前的记录继续这次的《国际版》之旅了。

重攻击骑マナスヴィン

到达“ビルジ湖：静止した荒波”后会发生剧情并进入BOSS战（VS 重攻击骑マナスヴィン），玩家只要利用最佳配置中的“ラッシュアサルト”猛攻使其进入崩溃状态后再集中攻击即可，过程中如果HP所剩不多，就切换至有治疗手的配置进行恢复。

ベヒ-モス刚

对“ベヒーモス刚”的战斗开始会有一个TP技能（TPアビリティ）中的“调查”的指南，针对敌人弱点打。“ベヒーモス刚”的弱点是火属性和水属性，香草的追击手职务水晶石里便有初级水属性魔法“ウォータ”，塞兹的追击手职务水晶石则有火属性的初级魔法“ファイア”以及火属性攻击的特技“フレイムブロウ”。

战斗爆击骑カルラ（第一阶段／第二阶段）

闪电篇本章最后一个BOSS擅长雷属性的攻击，战斗分为两阶段，第一阶段无难点，连锁攻击至后BOSS崩溃，集中攻击后轻松搞定。之后BOSS补充能量，战斗进入第二阶段，此时它的连锁耐性和HP都有很大程度地提高，并会使用雷属性范围攻击。BOSS的弱点是风，香草和塞兹的追击手职务均有风魔法。

顺着道路一路前进，来到下一个存档点附近的时候香草会停在一个被石头挡住的门前说话，事实上这里是可以翻过去的，算是一个近路，但是如此一来就会错过一些宝箱，所以这里还是建议大家绕个远。切换为斯诺的视角后，需要完成两次对PSICOM部队的连续战斗，因为只有斯诺一人，所以请时刻注意HP剩余量，及时用ポーション恢复。以斯诺当前的攻击力，两场战斗中的4个“PISCOM特务猎兵”都是两拳一个，所以ATB槽有两段时就请果断出手，效率较高。

シヴァ

对希瓦姐妹（シヴァ）的战斗实际上对手只有妹妹妮克斯（ニクス），战斗开始后姐姐斯蒂莉雅会先给斯诺施以“死亡宣告”，之后玩家要在倒计时前想办法使妹妹妮克斯的DRVIE计量槽积蓄满。最有效的办法是切换成“防御手（ディフェンダー）”职务，在妮克斯出现“ATB积蓄”的字样时选择防御手的特殊技能“ライフガード”，并在BOSS上前攻击时执行，如果防御成功她的连击则可以大幅度增长她的DRVIE计量槽。当妮克斯的DRVIE计量槽增长满时按键即可完成BOSS战。

Chapter 4

ヴァイルピ-クス

本章正式开始后，4人会按闪电、霍普一组，塞兹、香草一组分队行动，首先是控制塞兹和香草，前进之前最好整理一下装备，水晶石和职务有新的开放，利用当前CP先强化一下自身，之后前进几步便会进入闪电的回忆，从而控制队伍变为闪电和霍普。

ドレッドノ-ト

这个BOSS基本无弱点，而且还有物理攻击减半等特点。但弱化物理效果的“デプロテ”对其非常有效，所以战斗开始后先切换最佳配置，利用香草的“弱化手”技能造成BOSS的防御力下降，之后一口气将其打致崩溃并保持连击消灭它，不过这只是第一阶段。第二阶段的战斗初期玩家应该以强化自方和弱化敌方为主，切换最佳配置，利用塞兹“强化手”的魔法“ブレイブ”和“フェイス”强化我方人员的物理魔法攻击力，同时利用香草的“弱化手”弱化敌人的物理魔法防御力，之后再全力总攻造成其崩溃。

オ-ディン

奥丁的攻击力相当强悍，所以战斗前尽可能装备增加HP的饰品，或者增加雷耐性的饰品，如“雷の指轮”。战斗开始后，奥丁依旧会对闪电实施死亡宣告，而这时玩家要立刻切换成“ダブルキュア”互相恢复HP以抵挡过奥丁开场后的猛烈进攻，之后当奥丁使用防御技能“ウルの楯”时就是我们攻击的好时机，切换成“デュアルフォース”，使用雷属性的攻击可以比较有效率地增长奥丁的DRIVE计量槽，之后当奥丁再次进攻时可切换成“バスター&キュア”，由闪电进攻、霍普恢复，两人HP剩余量都不多时可再切换为“ダブルキュア”先稳住局面，如此反复，将奥丁的DRIVE槽积蓄满后按键结束战斗。

ヴァイルピ-クス：废物处分场

塞兹前进的路途中有两处要点——调查机械开启通路，调查四个面板打开大门，战斗惟一难点可以算是打开最后大门后的一战，可以利用地图功能道具加好状态再上。本作最后是斯诺的回忆，没有战斗。美丽的夕阳，天籁般的女声哼唱……在这些的陪伴下，先到海边的酒吧里找蕾布萝谈话，然后在栈桥的末端找到塞拉……

Chapter 5

カブラ树林：调整区

推荐在霍普的追击手职务水晶石里习得TP技能中的“地震（クエイク）”，可以使接下来的路途变得轻松一些。カブラ树林内的道路依旧很简单，顺着发光的标记走，然后用电梯深入即可。这里的敌人大多使用火属性的攻击，可以装备“火の指轮”来减少伤害。

试作骑ユイジンシャン

HP 非常多且攻击强悍的 BOSS，特点是弱点属性会随时改变，不过有诸如“耐火焰模式”以及图标的提示，到时候以相克属性打即可。攻击时单纯的追击手组合虽然能够快速提升连锁计量槽，但下降也快，而有攻击手的存在可以保证连锁计量槽归零变慢。此外追击手拥有各种属性的攻击，可针对 BOSS 随时变换的弱点打，此外 BOSS 变成雷弱点时可以把奥丁召唤出来给予大伤害。

Chapter 6

サンレス水乡

自然保护区多是一些弱点是火且水抗性很高的野生怪物，所以用火魔法一路烧过去是最有效的办法。从“サンレス水乡：虹降の峠”开始出现的“甲壳兽スケイルビースト”可以不要理会，绕过去即可。接下来的一段道路途中会有一些变换晴天雨天的装置，玩家可通过这些来变化天气，同时变化的还有敌人配置。基本情况是晴天大部分是弱点是火的怪兽，而雨天基本是水属性的怪兽，弱点是雷和火。

エンキ & エンリル

灵兽“エンキ”和“エンリル”,前者是水属性（身体为蓝色），后者是雷属性（身体为绿色），所以前者的弱点是雷，后者的弱点是水。开打后基本必定会被 BOSS 的攻击附加物理防御力下降状态，所以在治疗的同时不妨给它们也附加上异常状态,BOSS 会中毒（バイオ）、物理防御力下降（デプロテ）以及魔法防御力下降（デシェル），切换一次“治疗手＋强化手”以及“弱化手＋强化手”即可完成以上过程还会为自己加上有利状态。开打后先盯住某一只集中攻击，这两只灵兽还算很容易被打到崩溃，不过一段时间后两只 BOSS 均会进入一个愤怒状态，此时他们的各项能力上升。

Chapter 7

商业都市パルムポルム

借助诸多的掩体，很容易可以从敌人背后奇袭收拾掉开始的敌兵，而在空中巡逻的“快速机ファルケ”还是不要去招惹了，因为它的机枪攻击“ガトリングガン”基本可以秒杀我方任一个成员。躲过这些巡逻的敌兵之后进入“商业都市パルムポルム：食料培养プラント”。斯诺的剧情过后进入战斗，战斗开始时就是希瓦的驾驶模式。可以自由行动后一定要先给久违了的斯诺强化能力学习技能，随后的路途中凭借斯诺的高攻击力应该没有难点。首次搭档的芳和闪电的攻击性极强，但辅助能力较差，尤其是回复方面。为了保持连锁的同时可以回复，行动前最好设置一个攻击手（芳）＋治疗手（闪电）的最佳配置。

侵攻制压机ウシュムガル

BOSS 战 VS“侵攻制压机ウシュムガル”，之前的关键是要设定一个“防御手（斯诺）＋强化手（霍普）”的最佳配置，开战后首先切换到此，由斯诺“挑衅＋ライフガード”吸引并抵挡 BOSS 的攻击，而霍普会给我方全体附加“バファイ”效果，这样 BOSS 的火属性攻击就基本不具有威胁了。接下来就是常规战斗，雷属性是 BOSS 的弱点，“攻击手＋追击手”以及“追击手＋追击手”之间的切换对其造成崩溃并一口气解决掉。之后霍普与“侵攻制压机ウシュムガル”单独对决的战斗要先转换为强化手第一时间附加“バファイ”效果，之后用雷魔法攻击，一段时间后闪电和芳加入。

飞空战车グライフ

本章最后的 BOSS 战要以机关炮、舵、本体的顺序破坏，开战后要先加物理防御上升状态，之后以最佳配置“胜利への决意”应战，一人专心回复，需要注意的是只能用远程魔法攻击伤害到 BOSS。当左机关炮、右机关炮、グライフ左舵、グライフ右舵全部破坏之后，可适当采取“ラッシュアサルト”的配置加强火力。

Chapter 8

欢乐都市ノ - チラス

首先到广场上看完新闻，接下来就去欣赏华丽无限的召唤兽表演。在陆行鸟乐园，陆行鸟的幼崽和塞兹、香草玩起了捉迷藏。它藏身的地点依次是羊群中、贩卖手推车、喷水池、场景边上的陆行鸟群，最后顺着它飞的方向前进发生剧情。

突击炮レ - ヴェ

“突击炮レーヴェ”，弱点是火属性和冰属性，雷属性完全防御。玩家不妨把香草的治疗手和塞兹的强化手安排在一起，开局后一般都会受到 BOSS 的“制压瓦斯”的攻击而中毒，此时治疗手解毒时就顺便加上物理防御和魔法攻击上升的状态。之后盯住 BOSS 的弱点属性猛攻，此外香草的弱化手可以先对 BOSS 施加“ウィーク”，这样它各属性的耐性都会降低。

ブリュンヒルデ

前行后发生剧情，香草归队，开始和召唤兽布伦希尔德（ブリュンヒルデ）之战。增长它的 DRIVE 槽的要点在于创造高连锁，冰属性是它的弱点。开战后先用弱化手降低它的魔法防御，之后用“攻击手＋治疗手”以及“追击手＋追击手”的组合猛攻即可。胜利后塞兹的 ATB 槽增加 1。

Chapter 9

リンドブルム：舰载艇ハンガ -

在记录点做一番调整之后和リグディ对话选择出击，正式开始パラメキア潜入作战。第一场强制战斗后,建议设定一个“勇战の凯歌（追击手＋治疗手＋攻击手）”的最佳配置。进入战舰后开始混搭普通敌兵有“PSICOM 机动コマンド”出现，这类敌人会使用各种强化魔法，是优先消灭目标。而之后的舰内道路上几个必经之路上把守的“机甲兵

实用技术 攻略透解

ヴィーキング”算是这一阶段最强的敌人，火无效，但雷、水属性都是其弱点，并且几乎弱化手的所有异常状态都对其有效，也很好对付。6名主角汇合后，直走就能遇到本章的BOSS，别忘了选好上场战斗人员后设置最佳配置。

バルトアンデルス

BOSS实力非常强大，开战后玩家可先使用ライブラスコープ对BOSS全体进行调查，要破坏“ファルシ右外装（弱点冰、火吸收）”、“ファルシ左外装（弱点雷、水吸收）”、“ファルシ左副次装（弱点火、冰吸收）”、“ファルシ右副次装（弱点水、雷吸收）”。随着每一个部件的破坏，BOSS的其余部件所使用的魔法便会提高一个等级，这个阶段用“勇战の凯歌”配置比较容易打过去。部件全部破坏之后，开始与本体的决战，本体的最大威胁技能为“デストルード”，全体光球攻击，不过这招有一定的积蓄时间，所以在BOSS积蓄这招时务必要把全员的HP补满（可以设置一个双治疗手的最佳配置“フェニックス”，同时用于被这招“洗礼”过后回复用）。当然，如果有召唤兽的话，在“デストルード”即将放出来的时候叫召唤兽出来帮着顶一下也是不错的办法。

Chapter 10

フィフス・アーク

首先控制闪电走到深处选择“出发”，全体角色归队，众人开始向异迹深处行进。强制战斗结束后，所有角色的所有职务都得到了解放，不过新职务要从头学起，可根据队伍中的职务配置进行培养。

シド・レインズ

来到一处开阔的平台，圣府骑兵队最高指挥官“希德·雷茵斯（シド・レインズ）”以超强的实力等待着玩家。希德在战斗中会变换三种模式——攻击模式、防御模式以及回复模式，而玩家针对这三个模式要有不同的最佳配置与之抗衡，

バハムート

来到异迹的最深处，这里要进行的是收服巴哈姆特(バハムート)之战。增长巴哈姆特的DRIVE槽的方式有三个：不断地连锁攻击、防御住它的攻击以及对它附加异常状态。所以开始后玩家可以先切换至有弱化手的配置对其附加异常状态,然后用“勇战の凯歌”攻击，当HP不足时就切换至“双治疗手+防御手”的配置“フェニックス”，让芳挑衅并防御它的攻击，剩余角色负责回复。

Chapter 11

メディア峡谷

开始后霍普会离队，调整队伍后出发前去寻找。收服霍普的召唤兽亚历山大（アレキサンダー），增长其DRIVE槽的方式有连锁攻击、为己方回复HP以及强化己方人员的状态。亚历山大之战之后会自动转入“アルカキルティ大平原”，剧情过后就可以解锁分支任务系统了。我们的目的是通过大平原进入“マハーバラ坑道”，坑道入口在大平原的最北边。

テージンタワー

离开“スーリヤ湖”便是通往目的地“ヲルバ乡”前最长的一段路“テージンタワー”。沿着大绝壁前进不久即可进入“テージンタワー”，这是一个7层的巨大迷宫。进入后发生事件,“テージンタワー”内部构造发生变化，在1层拿完宝箱之后就可以去2层了。在2层会遇到法尔希出现并击破墙壁的事件，自此漫长的“テージンタワー”之旅正式开始。在这个迷宫里玩家要做的事情主要就是领任务、做任务，然后道路打通，继续深入。

2层最先触发的任务“巴の守护者·しなやかな块”的目标“ギガゼラチン”在顺着旁边楼梯过去的东之石像广场上；22号任务“巴の守护者·不坏の兵士”的目标“スパルタン”在第一个石像边上的通道通往的广场上；23号任务“巴の守护者·地を这う甲胄”的目标“グランガッチ”就在中央的石像前。通过2层后顺路直接来到3层，调查石像后再次改变内部结构，乘电梯去4层，4层有两部电梯，利用北侧的那台直接上5层。在5层调查石像接受24号任务“巴の守护者·疎ましき缀れ”,任务目标“ムシュフシュ”就在边上。之后回到4层南侧乘电梯到6层，在6层分别调查两个石像领取25号任务“巴の守护者·疎ましき缀れ”以及再次改变塔内结构。从6层的新房间走楼梯下到5层遇到任务目标——特殊死骸“ヴェーターラ”。塔内的最后一个任务26号任务“巴の守护者·忌わしき绝叫”要在5层领取，之后到6层找到目标“ペナンガラン”。

ファルシ＝ダハーカ

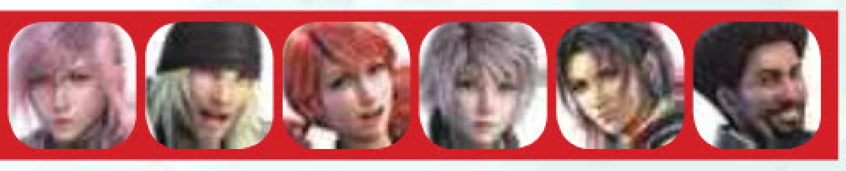
完成以上所有事宜后到5层调查内圈的石像改变塔内结构，之后按照4–6–最上层的顺序前往塔顶。BOSS的攻击多为魔法，所以战前可以装备上诸如“ルーンブレス”以及“精灵の指轮”这些增加魔法耐性的饰品。推荐“狩人への祝福（弱化手＋攻击手＋治疗手）”，可以防止连锁计量槽不归原位。开战后立刻给BOSS上减速魔法,之后先用“勇战の凯歌”这个比较稳妥的配置了解BOSS的攻击频率，熟悉之后可以间或切换成“ラッシュアサルト”猛攻一阵以快速增长连锁计量槽。

バルトアンデルス

顺着道路一路边杀死骸边前进就会进入香草和芳的故乡“ヲルバ乡”。这一次“バルトアンデルス”仅仅是主体而已，但HP非常高。BOSS最麻烦的要数让我方全体虚脱魔法“ダルガ”，因此战前可以将手中的“虹のアンクレット”全都装备到参战人员身上。此外,BOSS让我方全体中毒的“バイオガ”最好也装备耐毒的饰品予以预防。开战后先给BOSS施加减速魔法，之后抓住间隙猛攻以快速提升连锁计量槽。当BOSS释放全体攻击“タナトスの哄笑”特写出现时一定要及时切换至“フェニックス”来减少伤害。此战如果拖得时间太长的话会被施以“死亡宣告”。

Chapter 12

圣府首都エデン



精彩的CG之后，马上就是强制战斗。此战是以奥丁的驾驶模式为起始的，“守护骑アナヴァタプタ”的实力还不足以挡路。继续前进，众人需要对方的强敌是使用浮游炮进行攻击“プラウド・クラッド”，它对所有异常状态免疫，攻击全部是物理攻击。要特别注意的是打到一定程度后它会解除限制进行疯狂的报复攻击，同时加攻加速，如果队伍能力不足的话很容易在这里全灭。

接下来马上又是一场BOSS战，这次的BOSS“アダマンケリス”也就是之前在下界看到的庞然大物，幸好这回我们面对的这一只比野生的要弱不少。继续前进，到了公园出口会遇到一场强制战斗，对手是“タイラント”和“防卫骑スヴェリン”，如果这两位联手的话，估计没人能打过去，幸好现在我们是作为第三方乱入。一段路程后会出现两只巨型敌人夹击的剧情，不过实际上只用打拦住去路的“ジャガーノート”。

プラウド・クラッド

第二次出现的“プラウド・クラッド”HP和攻击力更高。打法在前期和第一次比较接近，不过这次它会在从飞空形态和地面形态中进行切换，同时还会进行能量填充，填充完毕后连锁崩溃计量槽会归零，所以这场战斗中必不可少的是强化手，而最最重要的就是加速魔法“ヘイスト”。战斗过程中它会在一定HP以下时自动加满HP并附加给自己加速等状态，但同时也处于物理和魔法防御力低下状态，这些状态会一直持续到战斗结束也无法解除，所以此时全员在加速状态下才可与之抗衡，而其处于飞空模式的时候攻击相对较弱，是我们出手攻击的好时机。

Chapter 13

オ-ファンズ・クレイドル：セントラルタワ-祭祀堂

最终章的流程很短，在最终迷宫里跟着女神像前进，并将其分别打败，就可以来到最后的决战。

ジャバウォック＆バンダ-ナスナッチ

女神第一战的对手是ジャバウォック、バンダーナスナッチ。バンダーナスナッチ是不怕物理攻击，ジャバウォック是不怕魔法攻击，两者都吃弱化魔法。

ヴラディスラウス

女神第二战的对手是ヴラディスラウス。这个对手的特征是极难被打成崩溃状态，因此要对其减物防魔防再打。它的招式里最厉害的是生者必灭，此技威力巨大，必须用防御手硬扛。

决战骑ティアマット

女神第三战的对手是决战骑ティアマット，这个BOSS的攻击力很低，不过拥有全异常状态无效的特性，另外每隔一段时间就会将崩溃值清零。

最终决战（三连战）

第一战：バルトアンデルス

这是和它的第3次战斗了。由于HP多，建议带上防御手以防万一。它的アルテマ和タナトスの哄笑是威力最大的两招，一看到这招就立刻换防御手来扛吧。弱化手和强化手在此战能节省大量时间，个人推荐带上霍普，他在后期能学到塞兹的强化魔法，这样在战斗中即可当强化手也可以当治疗手。

第二战：オ-ファン

目前遇到的HP最高的敌人，相当惊人。它会在阳の道后使用心无い裁き，这一招是按比例给出伤害的，之后如果再跟一些强力攻击就比较棘手。而且心无い裁き发动后是无法换职务的，因此一看到阳の道就要特别小心。这个BOSS的强力程度是无庸质疑的，但亦有一个妙招可以轻松搞定，那就是对其使用バイオ（毒魔法），成功之后就会看到它的血哗哗地往下减，比自己打快了十倍还不止。采用这招的话，我方只需始终保持防御配置，再给自己加防，就可以撑到胜利了。不过毒状态会在一定时间后消失，此时得再补一发，整场战斗大约需要成功4次。

第三战：オ-ファン（最终形态）

全游戏的最终BOSS战说难不难，说简单也不简单。开战后玩家会中死亡宣告，因此必须速战速决。这个BOSS平时无敌，只有在崩溃状态下才会受到伤害。如果行动过慢的话它会使用一招将崩溃值清零，另外当其从崩溃状态中恢复时会对自己狂加有益效果，这时得立马换弱化手将其消掉。一般来说两次崩溃就足以要它的命了。

通关之后

与历代不同的是，本作通关之后有一次存档的机会。之后读取这个存档，可以回到最终决战前，利用那里的传送门可以返回下界冒险。而且当打败最终BOSS时，水晶石的第10级才会解放，这一层增加的能力是最多的。

Tactics Ogre 運命の輪

タクティクスオウガ

皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演
PSP	タクティクスオウガ 运命の轮	日版
	预定2010年11月11日发售 1人	4800日元
	无对应周边	

编者的话：在观看本次大赏的玩家投票情况时，我才意识到今年《火焰之纹章》也有个复刻作品。再看看上期的 SFC 诞生 20 周年特别企划，突然明白了 Square Enix 选择在今年推出《皇家骑士团 2》复刻版的原因——果然够深谋远虑的！不过从玩家角度来说，这么成功的复刻自然是多多益善。我个人严重怀疑、也极度希望在 2011 年任天堂能在 3DS 上推出《火焰之纹章 圣战的系谱》的复刻版。让我们拭目以待！

文 曹纲 编 纱迦 美编 anubis

合成

合成是从第 2 章就可以开始进行了，随着获得的合成书增加，我们能够合成的物品也越来越多。合成书除了普通的在商店购买之外，还有特定剧情战斗掉落、特定地点的敌人掉落等入手途径，具体如下：

合成书	入手方法
近接武器炼成书 I	ショップ（1000G）（2 章序盘）
近接武器炼成书 II	ショップ（2000G）（3 章序盘）
格斗武器炼成秘传书	4 章ダムサ砦（ハーネラの神殿 至圣所）
	4 章ボード砦（ゾショネルの神殿 至圣所）
格斗武器练成古文书	4 章フランパ大森林（最深层）
剑炼成秘传书	4 章クァドリガ砦（ネッサローの神殿 至圣所）
短剑练成古文书	4 章バーサの神殿 B3 ローグ（女）
片手剑练成古文书	4 章ハーネラの神殿 B4 ナイト（女）
两手剑练成古文书	フランパ大森林 仰望の地 テラーナイト（スケルトン）
斧枪锤练成秘传书	4 章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
斧炼成古文书	フランパ大森林 绿摇れる湖沼 ビーストテイマー女（斧）
枪炼成古文书	フランパ大森林 グナワの水源 ルーンフェンサー
锤炼成古文书	海贼の墓场 深渊 ナイト（スケルトン）
刀练成秘传书	4 章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
	4 章フランパ大森林（困衰の绿野）
片手刀炼成古文书	フランパ大森林（困衰の绿野） ニンジャ
两手刀练成古文书	フランパ大森林（冻水の小沼） ソードマスター（女）
棍鞭炼成秘传书	4 章クァドリガ砦 （ネッサローの神殿 至圣所）
棍炼成古文书	リューネラムの神殿 B4 ゴルゴン（神殿最左端台阶下面的）
鞭练成古文书	フランパ大森林（风致の丘） ビーストテイマー（鞭）
魔道书写本术书	死者の宫殿 B23 セイレーン（ラミア）
乐器加工术书 I	转律の塔 2F、6F
乐器加工术书 II	浮游遗迹群 1
远隔武器炼成书 I	ショップ（1000G） （2 章序盘）
远隔武器炼成书 II	ショップ（2000G） （3 章序盘）
ゲルゲの口传书	2 章剧情战斗报酬
弓练成秘传书	4 章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
弓炼成古文书	フランパ大森林（神变の大虚） アーチャー（女）
弩炼成秘传书	4 章ダムサ砦 （ハーネラの神殿 至圣所）
弩炼成古文书	死者の宫殿 B22 アーチャー（スケルトン）
铳器制造技术书	4 章グリムスビーの町 テンプルナイト
铳器强化术书	ボード砦 ガンナー （ゾショネルの神殿 B4）
投掷武器炼成秘传书 I	死者の宫殿 B10 ビーストテイマー（投掷）
投掷武器炼成秘传书 II	4 章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
防具炼成书 I	ショップ（1000G） （2 章序盘）
防具炼成书 II	ショップ（2000G） （3 章序盘）
防具练成秘传书	4 章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成秘传书	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成古文书	ゲルド砦 グルーザの神殿 B4 ホプリタイ（片手剑）
头防具练成古文书	4 章 クァドリガ砦 クレリック （ネッサローの神殿 B4）
身体防具炼成古文书	海贼の墓场 中央断层 ブラッドゲイビアル
腕防具炼成古文书	死者の宫殿 B20 ホプリタイ
脚防具炼成古文书	海贼の墓场 海神の怀 ホプリタイ
装身具雕金技法书 I	ショップ（1500G） （2 章序盘）
装身具雕金技法书 II	ショップ（3000G） （3 章序盘）
装身具雕金技法书 III	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
装身具雕金技法书 IV	4 章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
矿石 ・ 金属精炼技法书	ショップ（800G） （2 章序盘）

合成书	入手方法
魔石 ・ 宝石加工技法书	3 章剧情战斗报酬
木材加工技法书	ショップ（600G） （2 章序盘）
生地 ・ 织物生产技法书	ショップ（700G） （2 章序盘）
医药品调合书 I	ショップ（1000G）
	2 章剧情战斗报酬
医药品调合书 II	2 章剧情战斗报酬
ダイダロス秘传书	死者の宫殿 B100 ニバス击破

特殊敌人掉落的合成书和死宫的强力装备类似，都需要用 S/L（即反复应用 SAVE/LOAD 来确保出现想要的结果）出相应的敌人、掉落物品袋而不是卡片、开出稀有物，所有要有耐心。多使用战车和撤退可以节省不少时间，不过会影响相应的称号获得，追求完美的玩家需要注意。另外，禁咒相关的合成书可参考上期的禁咒内容。

至于合成的成功几率取决于以下几个方面：

1. 合成品的基础成功率，越强力的装备一般来说几率就越低。

2. 提高基础能力值会增加相应物品的成功率，例如 STR 越高（以队伍中 STR 基础能力最高的数值为准）合成武器的成功率也越高，因此尽快利用多次转职升级来获得全能力 100 的同伴的话，合成成功率也会提高很多。

3. 合成失败的话，再次合成成功率会上升，不过对于原料稀有的情况，还是尽量 S/L 吧！

套装

在原作中，除了普通装备之外，还有装备一套产生特殊效果的套装设定，例如攻击力 999 的奥伽套装等。在本作中，也有类似的设定，不过这次只要同时装备套装中的 3 件装备就可以发挥作用了，具体如下：

套装名	武器	盾	防具	效果
屠龙套装	ドラゴンクロー	ドラゴンスケイル	ドラゴンヘルム	战斗时增加技能“ドラゴンキラー”
	ドラゴンブレイズ	ライオットシールド	ドラゴンメイル	
	ドラゴンアックス		ドラゴンスリーブ	
	ファフニール		スパークガード	
	ドラゴンファング			
	ベンティスカ			
	地龙の战斧			
	ドラゴンハンマー			
	ブラッドハンマー			
ジィルガ套装	ジィルガの魔弓		ジィルガの魔铠	投射攻击力上升
			ジィルガの魔手	
奥伽套装	オウガブレード	オウガシールド	オウガヘルム	物理攻击力和防御力上升
			オウガアーマー	
暗黑魔导器套装	ダグザハンマー		スカルマスク	战斗时增加技能“恶魔の所业”
			死神の甲胄	
臭臭套装	にぎりがくさい剑		むずがゆい小手	敌人不会靠近
			汗臭い甲胄	
			ヌメヌメする兜	

ドラゴンキラー：攻击龙时造成巨大伤害。
恶魔の所业：周围一格的敌单位附加移动力低下、恐怖、スロウ效果，命中率 100%。

©1995,2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

转生

在原作中，除了可以直接按照能力来转职的普通职业外，还有满足特定条件时才会转职的隐藏职业：巫妖（リッチ）和天使骑士（本作中名为ディバインナイト），这两种隐藏职业在本作中仍然存在，但是转职方法麻烦了很多，需要使用特定道具在特定地点来进行，而且转职道具都是稀有物品，同时只能拥有一个。具体情况如下：

新职业	道具	使用地点	条件
リッチ	死者の指轮	死者の宫殿 B41	只能对人类单位使用
ディバインナイト	血濡れの圣印	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 3F	只能对スケルトン、ゴースト使用
スケルトン、ゴースト	死者の本	死者の宫殿 B22	只能对尸化的人类单位使用
ウォーリア	转生纹印	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 10F	只能对スケルトン、ゴースト使用

注意，リッチ可用德尼姆等剧情同伴转生，但是不可用华伦日记中有记载的特殊大众脸同伴转生。

咒武器

原作中，使用化剑魔法可以将同伴变为相应的武器，本作中有类似的设定，不过这次魔法变成了相应的诅咒武器，数量也从3个变成17个。诅咒武器的入手地点都是在死者の宫殿，B53～B75之间，具体可参考上期的死者宫殿掉落表。

诅咒武器的使用方法是让同伴装备上，然后在战斗中使用物品，然后选择该武器。使用后该同伴死亡（华伦日记中死亡人数+1），同时获得和同伴名相同的武器。注意，剧情同伴是无法使用诅咒武器来变剑的。

除了武器名字和同伴名相同之外，该武器的各项能力也和同伴的基础能力值直接相关，例如增加的STR值就是同伴STR基础值的1/2。让全能力100的同伴变成武器的话，你将会获得ATK和DEF+120，全部能力+50的超级武器！当然和原作的超级剑一样，由于会影响游戏的平衡，并不建议使用这样的武器。

DLC2 真の骑士

本作的第二个DLC在12月15日提供下载，获得方法和上期的DLC1相同，这次的下载的内容包括DLC1+2。传送到PSP成功后，在华伦日记的帮助项中会看到相应的项目。

要求条件：DLC1完成、姐姐剧情加入

使用方法：

1. 满足要求条件，使用命运之轮回到DLC1完成后的穿越点
2. 查看华伦日记中的新闻“战后处理”
3. 回到王都ハイム发生剧情
4. 完成两个场景的战斗，对手是暗黑骑士マルティム和バルバス
5. 战斗结束后，圣骑士兰斯洛特加入
6. 他的特殊职业转职证“圣骑士の证”加入之后可以在南瓜魔女的商店中购买

需要注意，条件中的姐姐加入是要求DLC1完成的存档中，剧情在第4章让姐姐加入，也就是说此时华伦日记中的人物项是她加入了队伍。存档中没有救，回4章救了穿越去DLC是不行的。预计DLC3的条件是完成DLC1+2，且卡秋娅和维斯生存，请预先准备好相应存档。

商店等级

本作中，随着剧情的进展，商店中出售的商品也随之增加，具体条件如下表。另外，隐藏商店（魔女店和死宫商店）的商品也是和商店等级有关的，例如死宫商店中的召唤魔法就需要商店等级13以上才会出现，去太早的话什么好东西都买不到的。

等级	时间
1	第1章 救出公爵后
2	第1章 レオナールル成为GUEST后
3	第1章 和暗黑骑士团达成协议后
4	第2章 ゾード湿原战斗结束后
5	第2章 C路クリザローの町战斗结束后/L路クァドリガ砦战斗结束后
6	第2章 C路古都ライム战斗结束后/L路アルモリカ城城门前战斗结束后
7	第3章 N路アルモリカ城城门前战斗结束后/C路港町アシュトン战斗结束后/L路开始后
8	第3章 N路港町アシュトン战斗结束后/C路バハンナ高原战斗结束后/L路コリタニ城战斗结束后
9	第3章 N路コリタニ城战斗结束后/C路コリタニ城战斗结束后/L路アルモリカ城战斗结束后
10	第4章 开始后
11	第4章 バーニシア城战斗结束，回フィダック城后
12	第4章 クレシダ加入后
13	第4章 王都ハイム的圣骑士情节发生，且ニムラハバの森战斗结束后
14	通关后，完成歌姬加入的情节后
15	DLC情节开始后

WT比较

本作中，由于可以通过提升职业等级来增加基础能力值，加上特殊职业加入时的等级往往是个位数，这使得一直参战的大众脸同伴比起某些剧情加入的同伴还好用。不过剧情同伴也有自己的长处，除了不少有自己的特殊职业外，在WT方面比起普通的大众脸职业还是有明显优势的。

普通的ウォリアー不穿任何装备时，WT为82，而剧情同伴往往要低一些，可以在战斗中更快行动，具体数值如下表：

同伴	ウォリアー	特殊职业1	特殊职业2	特殊职业3	基本WT
オズマ	67	55（テンプルコマンド）	69（ホワイトナイト）		35
ハボリム	70				38
ラヴィニス	70	64（ヴァルキリー）	72（ホワイトナイト）		38
ギルダス	72	74（ホワイトナイト）			40
フォルカス	72				40
レオナール	72				40
オリビア	73	66（シャーマン）			41
シェリー	73	66（シャーマン）			41
レンドル	73	73（ガンナー）			41
システィーナ	74	67（シャーマン）			42
ジュヌーン	74	70（ドラグーン）			42
セリエ	74	67（シャーマン）			42
ユーリア	74	67（ディーバ）			42
ランスロット	74				42
カノープス	75	69（ヴァルタン）	70（バッカニア）		43
ガンプ	75				43
デニム	75	68（ロード）	68（バッカニア）		43
ミルディン	75	77（ホワイトナイト）			43
アロセール	76	70（アーチャー）			44
オクシオーヌ	76				44
アゼルスタン	77	70（バッカニア）	70（レンジャー）		45
ヴァイス	77	70（レンジャー）	70（バッカニア）		45
ウォーレン	77	70（アストロマンサー）			45
カチュア	77	71（プリースト）	70（プリンセス）	70（ダークプリースト）	45
クレシダ	77	67（ネクロマンサー）			45
ザパン	77	79（バーサーカー）			45
デネブ	77	70（シャーマン）	70（うぃっち）		45
フェリシア（普通）	78				46
ヴォルテール（普通）	78				46
ラドラム	78	72（ウォーロック）			46
サラ（普通）	79				47
オリアス	79				47
デボルド	80				48
バイアン	80				48
フェスタ（普通）	80				48
プレザンス	80	72（クレリック）			48
エルリグ（普通）	82				50
タムズ（普通）	82				50
カモス（普通）	83				51

表中标明为普通的同伴，是指剧情加入大众脸同伴，他们在华伦日记中也有记载，部分人的WT也和普通职业不同，具体加入条件如下：

フェリシア：第1章クリザローの町战斗中，神父プレザンス死亡，过关后替代加入

ヴォルテ-ル、サラ：第1章クリザローの町战斗结束后加入

フェスタ、タムズ、カモス：第3章N路线前期在前往港镇アシュトン前，先去クリザロー镇会发生剧情，然后前往南方的クァドリガ砦发生战斗，战斗中生存，获胜后加入，剑士ハボリム也会在此剧情加入。

エルリグ：第4章N路线和炎之巫女セリエ一同加入。先要在第3章N路救出セリエ，到了4章フィダック城会议情节后，前往クリザローの町，此时在华伦日记就中会出现クァドリガ砦的海贼的信息，去后选择第二项即可加入。

称号修正 上期的称号列表中，运命を知る者（上期条件：三种结局都完成过）的条件有误，正确条件为三条路线（LNC）都通关。实际测试中，经常会遇到来回穿越打不同结局就获得了这个称号，因此估计实际上只需要主角德尼姆以这三种性格都通关过即可获得。

文 洛克＆雷文　美编 anubis

怪物猎人 携带版 3rd		Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd		日版
	2010年12月1日发售	1～4人	5800日元
	无对应周边		

全武器派生表

注：带★符号的表示可以直接生产。

大剑派生表

古ユクモノ大剑派生系
古ユクモノ大剑（攻击力：50）
└★ユクモノ大剑（攻击力：70）
├ユクモの大剑改（攻击力：90）
│ ├ユクモノブレイド（攻击力：130）
│ └41式对飞龙大剑（攻击力：140 水属性：20）
│ └41式对飞龙大剑改（攻击力：190 水属性：25）
│ └レマルゴルダート（攻击力：210 水属性：32）
├★バスターソード（攻击力：80）
│ └バスターソード改（攻击力：110）
│ └バスターブレイド（攻击力：130）
│ └★ブレイズブレイド（攻击力：140 会心率：5%）
│ ├ブレイズブレイド改（攻击力：170 会心率：5%）
│ │ ├★カブレライトソード（攻击力：180）
│ │ │ └カブレライトソード改（攻击力：200）
│ │ └★ブラスウォル（攻击力：200）
│ │ └ブラスウォル改（攻击力：220）
│ │ └グレンウォル（攻击力：240）
│ └★ヒドゥンブレイズ（攻击力：150 会心率：30%）
│ └暗夜剑【宵暗】（攻击力：190 会心率：35%）
└★荒くれの大剑（攻击力：100）
├族长の大剑（攻击力：120）
│ └族长の大剑【我王】（攻击力：190）
└ドラグロソード（攻击力：150 会心率：−30%）
├ドラグロブレイド（攻击力：190 会心率：−30%）
│ └ボルボプレッシャー（攻击力：220 会心率：−50%）
│ └アウロラルブレイド（攻击力：200 冰属性：20 会心率：−30%）
│ └ノーザンライト（攻击力：220 冰属性：25 会心率：−30%）
└★ティガノアギト（攻击力：170 会心率：−25%）
└ティガノアギト改（攻击力：180 会心率：−25%）
├轰大剑【王虎】（攻击力：220 会心率：−15%）
└カーサスブレイド（攻击力：200 会心率：−20%）
└吼大剑【荒咬】（攻击力：230 会心率：−30%）

ヴォルガベル派生系
ヴォルガベル（攻击力：130）
└ヴォルガッシュ（攻击力：140）
└ヴォルガンツァー（攻击力：190 会心率：15%）

番伞【秋雨】派生系
番伞【秋雨】（攻击力：130）
└番伞【斩雨】（攻击力：180）

煌黑の大剑派生系
煌黑の大剑（攻击力：170 龙属性：40）
└煌黑大剑アルレボ（攻击力：190 龙属性：45）

王大剑フウライ派生系
王大剑フウライ（攻击力：160 雷属性：30）
└王牙大剑【黑雷】（攻击力：210 雷属性：35）

真・轰断剑派生系
真・轰断剑（攻击力：210）

霸剑エムカムトルム派生系
霸剑エムカムトルム（攻击力：250 会心率：45%）

真ユクモノ大剑派生系
真ユクモノ大剑（攻击力：160）
└真ユクモノ大剑改（攻击力：190）
└ユクモ大斩剑【云拂】（攻击力：210）

崩剑ウェンカムルバス派生系
崩剑ウェンカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：−20%）

ボーンブレイド派生系
ボーンブレイド（攻击力：90）
├ボーンブレイド改（攻击力：120）
│ └ボーンスラッシャー（攻击力：140）
│ ├★ゴーレムブレイド（攻击力：150）
│ │ ├ゴーレムブレイド改（攻击力：180）
│ │ │ ├刚剑タ－ロス（攻击力：210）
│ │ │ └★アギト（攻击力：190）
│ │ │ └オオアギト（攻击力：210）
│ │ │ └リュウノアギト（攻击力：220）
│ │ └★ヴァルキリーブレイド（攻击力：140 毒属性：24）
│ │ ├ジークリンデ（攻击力：160 毒属性：28）
│ │ │ └ハイジークリンデ（攻击力：200 毒属性：32）
│ │ └ジークムント（攻击力：200 会心率：5%）
│ │ └ハイジークムント（攻击力：220 会心率：5%）
│ └レッドウィング（攻击力：160 火属性：30）
│ └炎剑リオレウス（攻击力：180 火属性：38）
│ └焰剑リオレウス（攻击力：190 火属性：42）
│ └辉剑リオレウス（攻击力：200 火属性：56）
└★ドロスボーンソード（攻击力：110）
├カタラクトソード（攻击力：130 水属性：32）
│ └カタラクトソード改 （攻击力：150 水属性：38）
│ └カタラクトブレイド（攻击力：180 水属性：45）
├クオーラルホーン（攻击力：190 会心率：−25%）
│ └クオーラルホーン改（攻击力：210 会心率：−20%）
│ └刚角剑ディアブロス（攻击力：230 会心率：−20%）
└アイシクルファング（攻击力：140 冰属性：30 会心率：30%）
├アイシクルファング改（攻击力：160 冰属性：45 会心率：30%）
└グラシュバリエ（攻击力：180 冰属性：55 会心率：35%）
└ゲイルスパイン（攻击力：170 会心率：10%）
└暴沙剑シムンシアル（攻击力：190 会心率：10%）

リュウノコシカケ派生系
リュウノコシカケ（攻击力：100 毒属性：30）
└毒断マッシュローグ（攻击力：150 毒属性：50）

ホウマノツルギ派生系
ホウマノツルギ（攻击力：140 雷属性：50 会心率：10%）
└テンマノッルギ（攻击力：180 雷属性：60 会心率：15%）

ベルセルクソード派生系
ベルセルクソード（攻击力：180 龙属性：12 会心率：5%）
└アングイッツュ（攻击力：210 龙属性：20 会心率：10%）

凄くさびた大剑派生系
凄くさびた大剑（攻击力：100）
└さびた大剑（攻击力：100）
└エンシェントプレート（攻击力：150 龙属性：33）
└エルダーモニュメント（攻击力：180 龙属性：35）

凄く风化した大剑派生系
凄く风化した大剑（攻击力：110 会心率：−70%）
└风化した大剑（攻击力：110 会心率：−70%）
└エピタフプレート（攻击力：200 龙属性 38 会心率：−10%）

凶剑【业云】派生系
凶剑【业云】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20%）

©CAPCOM CO., LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

太刀派生表

古ユクモノ太刀派生系
古ユクモノ太刀（攻击力：50）
└★ユクモノ太刀（攻击力：70）
├ユクモの太刀改（攻击力：90）
│├ユクモノノダチ（攻击力：130）
│└★ブラッドクロス（攻击力：120 毒属性：30）
│ └ブラッドクロス改（攻击力：150 毒属性：35）
│ ├毒刀カンタレラ（攻击力：170 毒属性：40）
│ └クリムゾンクロス（攻击力：170 雷属性：26 会心率：10%）
│   └ロストエデン（攻击力：190 雷属性：30 会心率：15%）
├★铁刀（攻击力：80）
│ ├铁刀【禊】（攻击力：100）
│ │├铁刀【神乐】（攻击力：140）
│ ││├★ヒドゥンサーベル（攻击力：140 会心率：40%）
│ │││└ヒドゥンサーベル改（攻击力：160 会心率：40%）
│ │││ ├夜刀【月影】（攻击力：180 会心率：40%）
│ │││ └ギリーサーベル（攻击力：180）
│ │││ └疾风刀【里月影】（攻击力：200）
│ ││└★一虎刀（攻击力：170 会心率：–20%）
│ ││ └一虎刀【饿刃】（攻击力：190 会心率：–20%）
│ ││ └轰刀【饿虎】（攻击力：220 会心率：–20%）
│ │└★チェーンブレイド（攻击力：120 雷属性：10）
│ │ └チェーンブレイド改（攻击力：170 雷属性：12）
│ │ └ランバラルム（攻击力：200 雷属性：14）
│ └冻刃（攻击力：120 冰属性：15）
│ └冻刃【冰华】（攻击力：150 冰属性：22）
│   └六花垂冰丸（攻击力：200 冰属性：30）
├青熊剃（攻击力：110）
│├青熊剃改（攻击力：150）
││├青熊长笔【留跳】（攻击力：200）
││├★断牙太刀（攻击力：160 龙属性：10）
│││└断牙刀【一太刀】（攻击力：210 龙属性：15）
││└山刈镰（攻击力：180）
││ └山刈大镰（攻击力：200）
││ └山剃ワイルドハイト（攻击力：220）
│└★ドラウンポール（攻击力：130 水属性：14）
│ └ドラウンポール改（攻击力：170 水属性：16）
│ ├ボアバルディッシュ（攻击力：190 水属性：27）
│ └ドループグレイブ（攻击力：190 毒属性：18）
│   └デブリテイトグレイブ（攻击力：210 毒属性：25）
└★骨刀【犬牙】（攻击力：90）
├骨刀【豺牙】（攻击力：120）
│├★骨刀アナンタ（攻击力：110 麻痹属性：15）
││├骨刀アナンタ改（攻击力：130 麻痹属性：21）
│││├骨缚刀【カゲヌイ】（攻击力：150 麻痹属性：28）
│││└★骨刀グアルガ（攻击力：190）
│││ └骨断刀【カゲタチ】（攻击力：210）
││└フレイムダンサー（攻击力：140 火属性：25 会心率：15%）
││ └ヘルフレイムダンサー（攻击力：180 火属性：35 会心率：25%）
│├★飞龙刀【双火】（攻击力：160 火属性：18）
││└飞龙刀【双炎】（攻击力：170 火属性：22）
││ └飞龙刀【双红莲】（攻击力：190 火属性：24）
││ └飞龙刀【银】（攻击力：210 火属性：26）
│└ディアパゾン（攻击力：170）
│ └ディアパゾン改（攻击力：200）
│ ├グレンフォーク（攻击力：230）
│ └クロムマイト（攻击力：210 会心率：–20% ）
│   └クロムバルツ（攻击力：240 会心率：–30% ）
└フロギィソード（攻击力：100 毒属性：18）
└フロギィソード改（攻击力：130 毒属性：20）
└ポイズンヘケト（攻击力：180 毒属性：24）

タチウオノタチ派生系
タチウオノタチ（攻击力：70 水属性：22）
└タチウオノタチ改（攻击力：110 水属性：30）
└鲜刀ハクナギ（攻击力：160 水属性：40）

ウインドイーター派生系
ウインドイーター（攻击力：130）
└ソニックイーター（攻击力：140）
└ゼファー（攻击力：190 会心率：15%）

ドラウンポール派生系
ドラウンポール（攻击力：130 水属性：14）
└ドラウンポール改（攻击力：170 水属性：16）
├ボアバルディッシュ（攻击力：190 水属性：27）
└ドループグレイブ（攻击力：190 毒属性：18）
└デブリテイトグレイブ（攻击力：210 毒属性：25）

真ユクモノ太刀派生系
真ユクモノ太刀（攻击力：160）
└真ユクモノ太刀改（攻击力：190）
└灵刀ユクモ・真打（攻击力：210）

クルーエルペイン派生系
クルーエルペイン（攻击力：180 龙属性：18 会心率：10%）
└カラミティペイン（攻击力：200 龙属性：23 会心率：10%）

南蛮刀派生系
南蛮刀（攻击力：160 水属性：18 会心率：10%）
└南蛮刀改（攻击力：180 水属性：21 会心率：15%）
└南蛮太刀【鲛斩】（攻击力：200 水属性：25 会心率：20%）

王刀ライキリ派生系
王刀ライキリ（攻击力：160 雷属性：20）
└王牙刀【伏雷】（攻击力：210 雷属性：24）

铁碎牙派生系
铁碎牙（攻击力：150）
└铁碎牙Ｄ（攻击力：200）

漆黑の爪派生系
漆黑の爪（攻击力：170 龙属性：28）
└漆黑爪【终焉】（攻击力：190 龙属性：34）

霸刀タンネカムトルム派生系
霸刀タンネカムトルム（攻击力：250 会心率：30%）

崩刀ウコトカムルバス派生系
崩刀ウコトカムルバス（攻击力：250 冰属性：14 会心率：–20%）

ライトニングワークス派生系
ライトニングワークス（攻击力：190 雷属性：35）

凶刀【催花雨】派生系
凶刀【催花雨】（攻击力：240 水属性：12 会心率：–20%）

霸王剑派生系
霸王剑（攻击力：175 龙属性：40）

片手剑派生表

古ユクモノ铊派生系
古ユクモノ铊（攻击力：50）
└★ユクモノ铊（攻击力：70）
├ユクモノ铊改（攻击力：90）
│├ユクモノハチェット（攻击力：130）
│└ダーティーバロン（攻击力：90 毒属性：24）
│ └ダーティーバロン改（攻击力：110 毒属性：28）
│ └ダーティーファニング（攻击力：140 毒属性：36）
├★ハンターカリンガ（攻击力：80）
│└ハンターカリンガ改（攻击力：110）
│ └アサシンカリンガ （攻击力：140）
│ ├★アイシクルスパイク（攻击力：130 冰属性：22 会心率：20%）
│ │└アイシクルスパイク改（攻击力：150 冰属性：28 会心率：25%）
│ │ ├ナールドボッシェ（攻击力：180 冰属性：35 会心率：30%）
│ │ ├サーブルスパイク（攻击力：180）
│ │ │└サーブルガッシュ（攻击力：200）
│ │ └斗士之剑（攻击力：180）
│ │ └オデッセイ（攻击力：200）
│ └シャドウサーベル（攻击力：130 毒属性：19）
│   └シャドウサーベル改（攻击力：150 毒属性：27）
│   └トキシックファング（攻击力：170 毒属性：39）
└ソルジャーダガー（攻击力：90）
└★ハイドラナイフ（攻击力：100）
├ハイドラナイフ改（攻击力：140）
│└デッドリーナイフ（攻击力：170）
└レムナイフ（攻击力：110 睡眠属性：19）
└レムナイフ改（攻击力：150 睡眠属性：22）
└レムオルニスナイフ（攻击力：180 睡眠属性：24）

ボーンククリ派生系
ボーンククリ（攻击力：90）
├ボーンククリ改（攻击力：120）
│└★ボーントマホーク（攻击力：120 火属性：15）
│ ├ボーントマホーク改（攻击力：140 火属性：18）
│ │├ペッコチョッパー（攻击力：190 火属性：23）
│ │├ブラッドタバルジン（攻击力：190 毒属性：18）
│ ││└プレイグタバルジン（攻击力：210 毒属性：24）
│ │└バウムシュニット（攻击力：180）
│ │ └山刻デンドロネデス（攻击力：220）
│ └バーンエッジ（攻击力：150 火属性：30）
│ └イフリートマロウ（攻击力：180 火属性：36）
│   └ゴールドマロウ（攻击力：200 火属性：40）
└★ルドロスネイル（攻击力：100 水属性：8）
├ロアルクロウ（攻击力：120 水属性：12）
│├ロアルクロウ改（攻击力：160 水属性：21）
││├ロアルドスクロウ（攻击力：190 水属性：32）
││└アメジストクロウ（攻击力：170 水属性：38）
││ └苦剑アメジストレイジ（攻击力：200 水属性：40）
│├ヒドゥンエッジ（攻击力：130 会心率：40%）
││└暗夜剑【昏冥】（攻击力：180 会心率：40%）
│└★レックスクロウ（攻击力：170 会心率：–20%）
│ ├轰剑【虎眼】（攻击力：220 会心率：–20%）
│ └カーサスクロウ（攻击力：200 会心率：–20%）
│ └吼剑【地咬】（攻击力：230 会心率：–30%）
└★ドラグロメイス（攻击力：140 会心率：–30%）
└ドラグロメイス改（攻击力：160 会心率：–30%）
├ボルボスマッシュ（攻击力：210 会心率：–40%）
│└咒魂（攻击力：240 会心率：–15%）
└ギガスクラブ（攻击力：180）
└ギガスクラブ改（攻击力：200）
└ギガスクラッシュ（攻击力：230）

セクトセロ派生系
セクトセロ（攻击力：70）
├セクトウノ（攻击力：100）
| ├セクトセロブラン（攻击力：110 冰属性：8）
| | └セクトウノブラン （攻击力：170 冰属性：20）
| └セクトセロジョーヌ （攻击力：110 雷属性：8）
| └セクトウノジョーヌ（攻击力：170 雷属性：20）
└セクトセロベルデ（攻击力：90 麻痹属性：14）
└セクトウノベルデ（攻击力：120 麻痹属性：20）
└セクトドスベルデ（攻击力：160 麻痹属性：22）

タスクギア派生系
タスクギア（攻击力：130）
└フォッシルギア（攻击力：140）
└クラニウムラス（攻击力：190 会心率：15%）

チュクチュク派生系
チュクチュク（攻击力：150 会心率：5%）
└チュクチュク改（攻击力：170 会心率：10%）
└ウォガウォガ（攻击力：210 会心率：15%）

ねこ？ぱんち派生系
ねこ？ぱんち（攻击力：80 麻痹属性：24）
└ねこ？ぱんち改（攻击力：100 麻痹属性：28）
└にゃんにゃんぼう（攻击力：130 麻痹属性：30）

真ユクモノ铊派生系
真ユクモノ铊（攻击力：160）
└真ユクモノ铊改（攻击力：190）
└ユクモ护山刀【神舞】（攻击力：210）

峰山小太刀派生系
峰山小太刀（攻击力：150 龙属性：15 会心率：10%）
└小太刀【砂风】（攻击力：210 龙属性：15 会心率：10%）

王剑シツライ派生系
王剑シツライ（攻击力：160 雷属性：25）
└王牙剑【折雷】（攻击力：210 雷属性：30）

凶宝【翠岚】派生系
凶宝【翠岚】(攻击力: 240 水属性 12 会心率 –20%)

凄くさびた片手剑派生系
凄くさびた片手剑（攻击力: 70 会心率: –70%）
└さびた片手剑（攻击力：70 会心率：–70%）
└封龙剑【绝一门】（攻击力：100 龙属性：41）
└封龙剑【怨绝一门】（攻击力：120 龙属性：52）

煌黒の剑派生系
煌黒の剑（攻击力：170 龙属性：25）
└煌黒剑アルスタ（攻击力：190 龙属性：37）

崩铊キクキカムルバス派生系
崩铊キクキカムルバス（攻击力：250 冰属性：10 会心率：–30%）

凄く风化した片手剑派生系
凄く风化した片手剑（攻击力：50 会心率：–70%）
└风化した片手剑（攻击力：50 会心率：–70%）
└祀导器【一门外】（攻击力：80 龙属性：72）

双剑派生表

古ユクモノ双剑派生系
古ユクモノ双剑（攻击力 ：50）
└★ユクモノ双剑（攻击力 ：70）
├ユクモノ双剑改（攻击力 ：90）
| ├ユクモノスライサー（攻击力 ：130）
| └★コルヌ？ワーガ（攻击力 ：130 龙属性：10）
| └コルヌ？ワーガ改（攻击力 ：150 龙属性：12）
| └双曲剑ロワーガ（攻击力 ：190 龙属性：18）
├★ツインダガー（攻击力 ：80）
| └ツインダガー改（攻击力 ：110）
| ├デュエルツインダガー（攻击力 ：140）
| | ├★デュアルトマホーク（攻击力 ：150）
| | | ├デュアルトマホーク改（攻击力 ：170）
| | | | ├★ハリケーン（攻击力 ：190）
| | | | | └サイクロン（攻击力 ：210）
| | | | └オーダーレイピア（攻击力 ：190 水属性：10）
| | | | └ホーリーセーバー（攻击力 ：210 水属性：14）
| | | └レックスライサー（攻击力 ：180 会心率：–25%）
| | | └轰爪【虎血】（攻击力 ：220 会心率：–20%）
| | └ツインチェーンソー（攻击力 ：140 雷属性：8）
| | └ツインチェーンソー改（攻击力 ：180 雷属性：10）
| | └ギロチン（攻击力 ：200 雷属性：13）
| └★ 51 式武装棍棒（攻击力 ：140）
| └ 51 式武装棍棒改（攻击力 ：180）
| └扑双剑ボッカボッカ（攻击力 ：220）
├★ボーンシックル（攻击力 ：90）
| └ボーンシックル改（攻击力 ：120）
| ├ルドロスツインズ（攻击力 ：120 水属性：16）
| | └ルドロスツインズ改（攻击力 ：160 水属性：20）
| | └ドロスドロス（攻击力 ：180 水属性：30）
| ├ツインフレイム（攻击力 ：150 火属性：14）
| | └ツインハイフレイム（攻击力 ：170 火属性：18）
| | └双剑リュウノツガイ（攻击力 ：190 火属性：26）
| | └ゲキリュウノツガイ（攻击力 ：210 火属性：28）
| └ブロス（攻击力 ：190 会心率：–5% ）
| └ブロス改（攻击力 ：210 会心率：–10% ）
| └ブロスニマス（攻击力 ：240 会心率：–15% ）
└ジャギットショテル（攻击力 ：80）
└ジャギットショテル改（攻击力 ：100）
├リーデルショテル（攻击力 ：150）
| ├★フレイムストーム（攻击力 ：140 火属性：25 会心率：30%）
| | ├サラマンダー（攻击力 ：180 火属性：32 会心率：35%）
| | └アクアストリーム（攻击力 ：170 水属性：24 会心率：15%）
| | └ウンディーネ（攻击力 ：200 水属性：26 会心率：15%）
| └★ヒドゥガー（攻击力 ：140 会心率：40%）
| └ヒドゥガー改（攻击力 ：160 会心率：40%）
| ├夜天连刃【黑翼】（攻击力 ：180 会心率：40%）
| └ギリーダガー（攻击力 ：180）
| └旋风连刃【里黑翼】（攻击力 ：200）
├★ブラッドウイング（攻击力 ：130 毒属性：12）
| └ブラッドウイング改（攻击力 ：160 毒属性：16）
| ├ヴェノムウィング（攻击力 ：180 毒属性：20）
| └ボルトガイスト （攻击力 ：170 雷属性：26 会心率：10%）
| └双翼刃ギギボルト（攻击力 ：190 雷属性：30 会心率：15%）
└スノウツインズ（攻击力 ：120 冰属性：18）
└スノウツインズ改（攻击力 ：150 冰属性：25）
└スノウジェミニ（攻击力 ：200 冰属性：30）

狩团子【白玉】派生系
狩团子【白玉】（攻击力 ：70）
├狩团子【白玉】上（攻击力 ：100）
| ├狩团子【白玉】雅（攻击力 ：140）
| ├狩团子【霜降玉】（攻击力 ：110 冰属性：10）
| | └狩团子【霜降玉】雅（攻击力 ：160 冰属性：12）
| ├狩团子【火药玉】（攻击力 ：110 火属性：10）
| | └狩团子【火药玉】雅（攻击力 ：160 火属性：12）
| └狩团子【雷光玉】（攻击力 ：110 雷属性：10）
| └狩团子【雷光玉】雅（攻击力 ：160 雷属性：12）
└狩团子【毒天狗玉】（攻击力 ：100 毒属性：8）
└狩团子【毒天狗玉】雅（攻击力 ：150 毒属性：12）

真ユクモノ双剑派生系
真ユクモノ双剑（攻击力 ：160）
└真ユクモノ双剑改（攻击力 ：190）
└无双刃ユクモ【祀舞】（攻击力 ：210）

海贼Jエッジ派生系
海贼Jエッジ（攻击力 ：160）
└大海贼Jエッジ（攻击力 ：200）

愤怒の双刃派生系
愤怒の双刃（攻击力 ：180 龙属性：8 会心率：5%）
└ラースプレデター（攻击力 ：210 龙属性：12 会心率：10%）

王双刃ハタタカミ派生系
王双刃ハタタカミ（攻击力 ：160 雷属性：18）
└王牙双刃【土雷】（攻击力 ：210 雷属性：22）

霸爪アムルカムトルム派生系
霸爪アムルカムトルム（攻击力 ：250 会心率：30%）

崩刃ヤッカムルバス派生系
崩刃ヤッカムルバス（攻击力 ：250 冰属性：10 会心率：–20%）

凄く风化した双剑派生系
凄く风化した双剑（攻击力: 70 会心率: –70%）
└风化した双剑（攻击力：70 会心率：–70%）
└封龙剑【超绝一门】（攻击力：100 龙属性：40）

凶扇【黑风白雨】派生系
凶扇【黑风白雨】（攻击力 ：240 水属性：6 会心率：–20%）

大锤派生表

ロックボーン派生系
ロックボーン（攻击力：90）
├ロックボーン改（攻击力：100）
| └★ドラグロハンマー（攻击力：140 会心率：–10%）
| ├ドラグロハンマー改（攻击力：160 会心率：–10%）
| | ├ボルボスクラム（攻击力：200 会心率：–30%）
| | | └アイスクラッシャー（攻击力：200 冰属性：20 会心率：–20%）
| | | └アイスクラム（攻击力：220 冰属性：25 会心率：–25%）
| | └★坚骨槌（攻击力：200）
| | └坚骨槌改（攻击力：220）
| └★ブラスナックル（攻击力：170）
| └グレンナックル（攻击力：190）
| ├震锤ギガス（攻击力：240）
| └メルトナックル（攻击力：210 火属性：18）
| └爆槌ジャイガン（攻击力：230 火属性：20）
├ドロスボーンメイス（攻击力：110）
| └ドロスポアハンマー（攻击力：120 水属性：21）
| ├★ドロスポアハンマー改（攻击力：150 水属性：32）
| | └水锤ヴォジャノーイ（攻击力：180 水属性：40）
| └ユピテルグローブ（攻击力：180）
| └ユピテルグローブ改（攻击力：210）
| └刚槌ドポベルク（攻击力：220）
└★ブルハンマー（攻击力：100）
└ブルヘッドハンマー（攻击力：120）
└ブルタスクハンマー（攻击力：150）
└★ヒドゥンブレイカー（攻击力：140 会心率：40%）
└ヒドゥンブレイカー改（攻击力：160 会心率：40%）
├夜行槌【常暗】（攻击力：180 会心率：40%）
└ギリーブレイカー（攻击力：180）
└暴风槌【里常暗】（攻击力：200）

古ユクモノ木槌派生系
古ユクモノ木槌（攻击力：50）
└★ユクモノ木槌（攻击力：70）
├ユクモノ木槌改（攻击力：90）
│├ユクモノインパクト（攻击力：130）
│└バインドバウンド（攻击力：110 麻痹属性：15）
│ └バインドバウンド改（攻击力：130 麻痹属性：22）
│ └甲锤ゴグマ（攻击力：150 麻痹属性：28）
├★ウォーハンマー（攻击力：80）
│└ウォーハンマー改（攻击力：100）
│ ├ウォーメイス（攻击力：140）
│ │├★アイアンストライク（攻击力：150）
│ ││├アイアンストライク改（攻击力：160）
│ │││├アイアンインパクト（攻击力：200）
│ │││└★クロガネ（攻击力：190）
│ │││ └鬼铁（攻击力：210）
│ ││└ガンハンマー（攻击力：150 火属性：22 会心率：10%）
│ ││ └ガンハンマー改（攻击力：170 火属性：25 会心率：10%）
│ ││ └デッドリボルバー（攻击力：190 火属性：30 会心率：15%）
│ │└ストライプストライク（攻击力：170 会心率：−25%）
│ │ └轰槌【虎丸】（攻击力：220 会心率：−20%）
│ └フローズンコア（攻击力：120 冰属性：20）
│ └フローズンコア改（攻击力：150 冰属性：27）
│   └コキュートス（攻击力：190 冰属性：40）
└★フリントボウク（攻击力：110 火属性：25）
├フリントボウク改（攻击力：130 火属性：30）
│└フリントペッコ（攻击力：180 火属性：32）
│ └エレキトリコック（攻击力：180 雷属性：30 会心率：5%）
│ └デンコウペッカ（攻击力：190 雷属性：40 会心率：10%）
├レッドビート（攻击力：140 火属性：38）
│└火龙碎フラカン（攻击力：180 火属性：42）
│ └星碎きプロメテオル（攻击力：200 火属性：44）
└ハアムバド（攻击力：130 毒属性：25）
└プワコラァラ（攻击力：160 毒属性：28）
└毒槌パルマコン（攻击力：180 毒属性：32）

ガイアスプ派生系
ガイアスプ（攻击力：130）
└ガイアルク（攻击力：140）
└グレートガイアルク（攻击力：190 会心率：15%）

真ユクモノ木槌派生系
真ユクモノ木槌（攻击力：160）
└真ユクモノ木槌改（攻击力：190）
└灵木槌ユクモ（攻击力：210）

エッグハンマー派生系
エッグハンマー（攻击力: 180 会心率: −40%）
└卵槌ガーグァ（攻击力: 230 会心率: −50%）

混沌の槌派生系
混沌の槌（攻击力：180 龙属性：10 会心率：5%）
└カオスラッシュ（攻击力：210 龙属性：18 会心率：5%）

鬼ノ貌派生系
鬼ノ貌（攻击力：280 会心率：−70%）

仙石锤【响】派生系
仙石锤【响】（攻击力：160 水属性 25）
└仙石锤【崩】（攻击力：180 水属性 33）
└峰山锤モーラン（攻击力：200 水属性 35）

パンプキング派生系
パンプキング（攻击力：90 火属性：6）
└パンプキングダム（攻击力: 140 火属性: 8）
└灵槌カボチャ王（攻击力：170 火属性 10）

凶镜【妖云】派生系
凶镜【妖云】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20%）

王锤カミナリ派生系
王锤カミナリ（攻击力：160 雷属性：26）
└王牙锤【大雷】（攻击力：210 雷属性：32）

煌黑の坚锤派生系
煌黑の坚锤（攻击力：170 龙属性：35）
└煌黑坚锤アルメタ（攻击力：190 龙属性：40）

崩槌オテルカムルバス派生系
崩槌オテルカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：−20%）

凄く风化した锤派生系
凄く风化した锤（攻击力: 110 会心率: −70%）
└风化した锤（攻击力：110 会心率：−70%）
└パルセイト・コア攻击力：200 龙属性：35 会心率：−5%）

狩猎笛派生表

古ユクモノ笛派生系
古ユクモノ笛（攻击力：50 音色：白蓝红）
└★ユクモノ笛（攻击力：70 音色：白蓝红）
├ユクモノ笛改（攻击力：90 音色：白蓝红）
│├ユクモノホルン（攻击力：130 音色：白蓝红）
│└★ヴァルキリコーダー（攻击力：120 火属性：25 音色：白蓝黄）
│ └ヴァルキリコーダー改（攻击力：150 火属性：30 音色：白蓝黄）
│ └クイーンリコーダー（攻击力：170 火属性：40 音色：紫蓝黄）
│   └ゴルトリコーダー（攻击力：210 龙属性：28 音色：紫蓝黄）
├★メタルバグパイプ（攻击力：80 音色：白青红）
│└メタルバグパイプ改（攻击力：110 音色：白青红）
│ ├グレートバグパイプ（攻击力：140 音色：白青红）
│ │├★ヘビィバグパイプ（攻击力：170 会心率：−5% 音色：白青红）
│ ││├ヘビィバグパイプ改（攻击力：180 会心率：−5% 音色：紫青红）
│ │││└フォルティッシモ（攻击力：200 会心率：−5% 音色：紫青红）
│ ││└★ハードボーンホルン（攻击力：200 音色：紫黄蓝）
│ ││ └ハードボーンホルン改（攻击力：210 音色：紫黄蓝）
│ ││ └ヘビィボーンホルン（攻击力：230 音色：紫黄蓝）
│ │└ヒドゥントーン（攻击力：140 会心率：40% 音色：白蓝青）
│ │ └夜笛【逢魔】（攻击力：180 会心率：40% 音色：紫蓝青）
│ ├★トランペッコ（攻击力：130 火属性：12 音色：白青绿）
│ │├トランクルペッコ（攻击力：160 火属性：15 音色：白青绿）
│ ││└トロペクルーパー（攻击力：190 火属性：18 音色：紫青绿）
│ │└63式军乐口风琴（攻击力：140 水属性：20 音色：白蓝青）
│ │ └63式军乐口风琴改（攻击力：190 水属性：22 音色：紫蓝青）
│ │ └ハプルニクス（攻击力：210 水属性：30 音色：紫蓝青）
│ └★土砂笙【战ノ音】（攻击力：140 会心率：−5% 音色：白红绿）
│ ├土砂笙【兽ノ音】（攻击力：160 会心率：−10% 音色：白红绿）
│ │├土砂笙【严ノ音】（攻击力：210 会心率：−30% 音色：紫红绿）
│ │└アイスキュリン（攻击力：180 冰属性：20 会心率：−20% 音色：紫红黄）
│ │ └アイスエイジ（攻击力：200 冰属性：25 会心率：−25% 音色：紫红黄）
│ └アグナディオン（攻击力：140 火属性：35 会心率：15% 音色：白青黄）
│   └アグナディオン改（攻击力：160 火属性：42 会心率：25% 音色：紫青黄）
│   └フレイムエリオーネ（攻击力：180 火属性：45 会心率：35% 音色：紫青黄）
├★ドラグマ【一式】（攻击力：120 音色：白红黄）
│└ドラグマ【二式】（攻击力：150 音色：白红黄）
│ ├ドラグマ【叁式】（攻击力：200 音色：紫红黄）
│ ├★ストライプゴング（攻击力：160 会心率：−20% 音色：白红青）
│ │└ストライプドラゴング（攻击力：170 会心率：−20% 音色：紫红青）
│ │ ├轰鼓【虎钟】（攻击力：200 会心率：−20% 音色：紫红青）
│ │ └カーサスドラゴング（攻击力：200 会心率：−20% 音色：紫绿青）
│ │ └吼鼓【鬼咬】（攻击力：220 会心率：−20% 音色：紫绿土）
│ ├グィロスト（攻击力：140 冰属性：30 会心率：20% 音色：白青蓝）
│ │└グィロスト改（攻击力：160 冰属性：36 会心率：20% 音色：紫青蓝）
│ │ └グィロティスカ（攻击力：190 冰属性：40 会心率：25% 音色：紫青蓝）
│ └★ブラスゲニア（攻击力：170 音色：白红蓝）
│ └ブラスゲニア改（攻击力：190 音色：紫红蓝）
│   ├ギガスゲニア（攻击力：210 音色：紫红蓝）
│   └ドヴォンヴァ（攻击力：200 火属性：15 音色：紫蓝绿）
│   └ドズルヴォンヴァ（攻击力：220 火属性：20 音色：紫蓝土）
└ドロスヴォイス（攻击力：120 水属性：32 音色：白蓝绿）
├ドロスヴォイス改（攻击力：150 水属性：38 音色：白蓝绿）
│└ロア＝ルドラ（攻击力：180 水属性：42 音色：紫蓝绿）
└★クロノヒツギ（攻击力：130 毒属性：25 音色：白青红）
└カグノヒツギ（攻击力：150 毒属性：32 音色：紫青红）
├ヤミノヒツギ（攻击力：170 毒属性：38 音色：紫青红）
└ブラッドコフィン（攻击力：150 麻痹属性：10 音色：紫青绿）
└ブラッドスクリーム（攻击力：170 麻痹属性：18 音色：紫青土）

セロヴィセロ派生系
セロヴィセロ（攻击力：80 音色：白绿黄）
├セロヴィウノ（攻击力：100 音色：白绿黄）
│├セロヴィセロブラン（攻击力：120 冰属性：8 音色：白绿黄）
││└セロヴィウノブラン（攻击力：170 冰属性：12 音色：紫绿黄）
│└セロヴィセロジョーヌ（攻击力：120 雷属性：8 音色：白黄绿）
│ └セロヴィウノジョーヌ（攻击力：170 雷属性：12 音色：紫黄绿）
└セロヴィセロペルデ（攻击力：90 麻痹属性：12 音色：白红黄）
└セロヴィウノペルデ（攻击力：110 麻痹属性：18 音色：白红黄）
└セロヴィドスペルデ（攻击力：130 麻痹属性：24 音色：紫红黄）

マギアチャーム派生系
マギアチャーム（攻击力：90 龙属性：20 音色：白绿青）
└マギアチャーム改（攻击力：130 龙属性：30 音色：白绿青）
└マギアチャーム＝ベル（攻击力：190 龙属性：40 音色：紫绿青）

ウネリシェルン派生系
ウネリシェルン（攻击力：80 会心率：20% 音色：白绿蓝）
└ウネリシェルン改（攻击力：150 会心率：30% 音色：白绿蓝）
└ウェルテクスシェルン（攻击力：170 会心率：35% 音色：紫绿蓝）

真ユクモノ笛派生系
真ユクモノ笛（攻击力：150 音色：白蓝红）
└真ユクモノ笛改（攻击力：170 音色：紫蓝红）
└ユクモ雅笛【千鸟】（攻击力：190 音色：紫蓝红）

王琴トドロキ派生系
王琴トドロキ（攻击力：150 雷属性：28 音色：白红蓝）
└王牙琴【鸣雷】（攻击力：190 雷属性：34 音色：紫红土）

ブリッツワークス派生系
ブリッツワークス（攻击力：140 雷属性：36 音色：白绿红）
└ギガブリッツワークス（攻击力：180 雷属性：40 音色：紫绿红）

霸笛ハウカムトルム派生系
霸笛ハウカムトルム（攻击力：250 会心率：40% 音色：紫蓝土）

崩笛イコカムルバス派生系
崩笛イコカムルバス（攻击力：250 冰属性：16 会心率：−20% 音色：紫黄土）

凶琴【秋岚】派生系
凶琴【秋岚】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20% 音色：紫黄土）

凄く风化した狩猎笛（攻击力：110 会心率：−70% 音色：紫红青）
└风化した狩猎笛（攻击力：110 会心率：−70% 音色：紫红青）
└アヴニルオルゲール（攻击力：180 龙属性：35 音色：紫红土）

长枪派生表

古ユクモノ枪派生系
古ユクモノ枪（攻击力：50）
└★ユクモノ枪（攻击力：70）
├ユクモノ枪改（攻击力：90）
│├ユクモノスティンガー（攻击力：130）
│└合战枪（攻击力：120）
│　└合战枪【鲸波】（攻击力：180）
└★セインランス（攻击力：80）
└セインランス改（攻击力：100）
├ナイトランス（攻击力：130）
│├★ランパート（攻击力：140）
││├ランパート改（攻击力：160）
│││├バベル（攻击力：190）
││││└バベル改（攻击力：200）
││││　└エルダーバベル（攻击力：210）
│││└★斗士の枪（攻击力：180）
│││　└ミレニアム（攻击力：210）
││└トゥースランス（攻击力：130 冰属性：16 会心率：15%）
││　└トゥースランス改（攻击力：140 冰属性：22 会心率：20%）
││　　└セイバートゥース（攻击力：180 冰属性：27 会心率：25%）
│├ヒドゥンスティンガー（攻击力：150 会心率：30%）
││└暗夜枪【黑雨】（攻击力：180 会心率：40%）
│└★ティガスティンガー（攻击力：170 会心率：−25%）
│　└ティガスティンガー改（攻击力：180 会心率：−25%）
│　　├轰枪【独虎】（攻击力：220 会心率：−15%）
│　　└カーサススティンガー（攻击力：200 会心率：−20%）
│　　　└吼枪【逆咬】（攻击力：230 会心率：−30%）
└ドリルランス（攻击力：140 雷属性：10 会心率：5%）
└メガドリルランス（攻击力：180 雷属性：12 会心率：10%）
└ギガドリルランス（攻击力：200 雷属性：14 会心率：15%）

パラッシュニードル派生系
パラッシュニードル（攻击力：70 麻痹属性：14）
└パラッシュニードル改（攻击力：100 麻痹属性：18）
└マイティパラッシュ（攻击力：120 麻痹属性：22）

ブルークレーター派生系
ブルークレーター（攻击力：130）
└スマートクレーター（攻击力：140）
└ドゥームクラウン（攻击力：190 会心率：15%）

真ユクモノ枪派生系
真ユクモノ枪（攻击力：160）
└真ユクモノ枪改（攻击力：190）
└神枪・ユクモ丸（攻击力：210）

シャークプリンス派生系
シャークプリンス（攻击力：100 水属性：27 会心率：10%）
└シャークキング（攻击力：150 水属性：35 会心率：15%）

王枪テンライ派生系
王枪テンライ（攻击力：160 雷属性：18）
└王牙枪【若雷】（攻击力：210 雷属性：22）

ブレインフォックス派生系
ブレインフォックス（攻击力：150 火属性：21）
└特搜队专用枪【百狐】（攻击力：190 火属性：25）

悲哀の重枪派生系
悲哀の重枪（攻击力：180 龙属性：10 会心率：5%）
└アトロシスタワー（攻击力：210 龙属性：15 会心率：10%）

凄くさびた枪派生系
凄くさびた枪（攻击力：100 会心率：−70%）
└さびた枪（攻击力：100 会心率：−70%）
└アンドレイヤー（攻击力：150 龙 19）
└ハイアンドレイヤー（攻击力：180 龙 21）

ロングホーン派生系
ロングホーン（攻击力：90）
├ロングホーン改（攻击力：110）
│├ロングタスク（攻击力：140）
││└★ブロスホーン（攻击力：180 会心率：−5%）
││　├ブロスホーン改（攻击力：200 会心率：−10%）
││　│├角枪ディアブロス（攻击力：230 会心率：−15%）
││　│└ブラックテンペスト（攻击力：240 会心率：−30%）
││　└★ハードボーンランス（攻击力：200）
││　　└ハードボーンランス改（攻击力：230）
│└レッドテイル（攻击力：160 火属性：18）
│　└ヘルファイア（攻击力：180 火属性：20）
│　　└プロミネンスピラー（攻击力：200 火属性：24）
├★クルハスター（攻击力：100）
│├リノハスター（攻击力：130）
│├ラギットランス（攻击力：150 会心率：−15%）
│││├ラギットランス改（攻击力：190 会心率：−25%）
││││└削枪ボルボロス（攻击力：220 会心率：−25%）
│││└★スパイラルヒート（攻击力：140 火属性：23 会心率：15%）
│││　├スパイラルヒート改（攻击力：170 火属性：26 会心率：20%）
│││　│└炎枪アグナコトル（攻击力：190 火属性：28 会心率：25%）
│││　└スパイラルアクア（攻击力：170 水属性：16 会心率：20%）
│││　　└水枪アクアコトル（攻击力：200 水属性：20 会心率：25%）
││└アズールクレスト（攻击力：120 睡眠属性：15）
││　└アズールクレスト改（攻击力：140 睡眠属性：20）
││　　└グレイトアズール（攻击力：160 睡眠属性：25）
│└ドロスボーンスピア（攻击力：110）
│　├★スパイラルランス（攻击力：120 水属性：11）
│　│└スパイラルランス改（攻击力：160 水属性：18）
│　│　├スパイラルボア（攻击力：180 水属性：25）
│　│　└ベレーナサイル（攻击力：180 毒属性：15）
│　│　　└ベルナルファード（攻击力：200 毒属性：20）
│　└シャドウジャベリン（攻击力：130 毒属性：20）
│　　└シャドウジャベリン改（攻击力：170 毒属性：24）
│　　　└トキシックジャベリン　（攻击力：190 毒属性：29）
└ワイルドボーランス（攻击力：120）
└ワイルドボーランス改（攻击力：170）
└猛枪ドスファンゴ（攻击力：200）

煌黑の锐枪派生系
煌黑の锐枪（攻击力：170 龙属性：26）
└煌黑枪アルトラス（攻击力：190 龙属性：28）

凶矛【凌云】派生系
凶矛【凌云】（攻击力：240 水属性：14 会心率：−20%）

崩枪ケルケカムルバス派生系
崩枪ケルケカムルバス（攻击力：250 冰属性：16 会心率：−20%）

凄く风化した枪派生系
凄く风化した枪（攻击力：110 会心率：−70%）
└风化した枪（攻击力：110 会心率：−70%）
└マテンロウ（攻击力：200 龙 24 会心率：−5%）

铳枪派生表

古ユクモノ铳枪派生系
古ユクモノ铳枪（攻击力：50 通常 LV1）
└★ユクモノ铳枪（攻击力：70 通常 LV1）
├ユクモノ枪铳改（攻击力：90 通常 LV1）
│├ユクモノバースト（攻击力：130 通常 LV2）
│└★ヒドゥンガンランス（攻击力：140 会心率：40% 通常 LV2）
│ └ヒドゥンガンランス改（攻击力：160 会心率：40% 通常 LV2）
│ ├夜铳枪【残月】（攻击力：180 会心率：40% 通常 LV3）
│ └ギリーガンランス（攻击力：180 放射 LV2）
│ └猛风铳枪【里残月】（攻击力：200 放射 LV3）
├★讨伐队正式铳枪（攻击力：110 通常 LV1）
│├近卫队正式铳枪（攻击力：150 通常 LV2）
││├インペリアルガーダー（攻击力：150 通常 LV2）
│││├★アイゼンリッター（攻击力：200 通常 LV2）
││││└アイゼンリッター改（攻击力：210 通常 LV3）
││││ └ソルバイトバース（攻击力：230 通常 LV3）
│││└古代式回转铳枪（攻击力：200 扩散 LV2）
│││ └古代式歼灭铳枪（攻击力：220 扩散 LV3）
││└★レッドルーク（攻击力：160 火属性：25 放射 LV2）
││ └レッドルーク改（攻击力：180 火属性：28 放射 LV2）
││ └シルバールーク（攻击力：180 火属性：35 放射 LV3）
││ └ガンチャリオット（攻击力：200 火属性：40 放射 LV3）
│└ 62 式突击铳枪（攻击力：130 水属性：20 扩散 LV1）
│ └ 62 式突击铳枪改（攻击力：180 水属性：25 扩散 LV2）
│ └ソルダートアサルト（攻击力：200 水属性：30 扩散 LV2）
├ジャギィガンランス（攻击力：80 放射 LV1）
│└ジャギィガンランス改（攻击力：100 放射 LV1）
│ ├★プリンセスバースト（攻击力：130 毒属性：18 放射 LV1）
│ │└プリンセスバースト改（攻击力：150 毒属性：20 放射 LV2）
│ │ └オルトリンデ（攻击力：170 毒属性：24 放射 LV3）
│ │ └クイーンバースト（攻击力：190 毒属性：28 通常 LV3）
│ │ └煌铳枪イシュタル（攻击力：200 毒属性：32 通常 LV3）
│ └★ペッコティピー（攻击力：120 火属性：18 通常 LV1）
│ └ペッコティピー改（攻击力：140 火属性：22 通常 LV2）
│ ├ドリームティピー（攻击力：190 火属性：24 通常 LV2）
│ └サンダーフェザー（攻击力：170 雷属性：40 放射 LV2）
│ └サンダーバード（攻击力：190 雷属性：45 放射 LV3）
└★骨铳枪（攻击力：100 通常 LV1）
└大骨铳枪（攻击力：120 通常 LV1）
├龙骨铳枪（攻击力：140 通常 LV2）
│├ティガバースト（攻击力：170 会心率：–20% 扩散 LV1）
││└ティガバースト改（攻击力：190 会心率：–20% 扩散 LV2）
││ └轰铳枪【虎炮】（攻击力：220 会心率：–20% 扩散 LV3）
│└★フレイムスロワー（攻击力：150 火属性：28 会心率：15% 放射 LV2）
│ ├フレイムスロワー改（攻击力：180 火属性：32 会心率：15% 放射 LV3）
│ │└アグナ＝マグマ（攻击力：200 火属性：35 会心率：15% 放射 LV3）
│ └リキッドスロワー（攻击力：170 水属性：40 会心率：15% 通常 LV3）
│ └アグナ＝アクア（攻击力：190 水属性：48 会心率：20% 通常 LV3）
└★ウルクスキー（攻击力：110 冰属性：25 扩散 LV1）
├ウルクスキー改（攻击力：150 冰属性：32 扩散 LV2）
│└ウルクスレイ（攻击力：190 冰属性：40 扩散 LV3）
└ブレイクショット（攻击力：120 麻痹属性：14 会心率：–10% 放射 LV2）
└ブレイクエース（攻击力：150 麻痹属性：18 会心率：–10% 放射 LV3）
└ブレイクランアウト（攻击力：160 麻痹属性：22 会心率：–10% 放射 LV3）

竹铳枪【トリオドシ】派生系
竹铳枪【トリオドシ】（攻击力：90 扩散 LV2）
└竹铳枪【シシオドシ】（攻击力：140 扩散 LV3）
└竹铳枪【タツオドシ】（攻击力：170 扩散 LV4）

アイリューシカ派生系
アイリューシカ（攻击力：100 麻痹属性：24 通常 LV2）
└福福アイリューシカ（攻击力：130 麻痹属性：28 通常 LV3）

シルバークラウン派生系
シルバークラウン（攻击力：130 冰属性：40 会心率：10% 放射 LV2）
└シルバークラウン改（攻击力：170 冰属性：48 会心率：15% 放射 LV3）

プラチナクラウン派生系
プラチナクラウン（攻击力：210 会心率：5% 通常 LV3）

崩铳枪ケルケカムルバス派生系
崩铳枪ケルケカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：–20% 放射 LV4）

凶铳枪【瑞雨】派生系
凶铳枪【瑞雨】（攻击力：240 水属性：16 会心率：–20% 放射 LV3）

碎牙炮派生系
碎牙炮（攻击力：160 龙属性：15 通常 LV1）
└崩牙炮（攻击力：190 龙属性：20 通常 LV2）
└峰铳枪ジエン【喷牙】（攻击力：210 龙属性：25 通常 LV3）

王铳枪ゴウライ派生系
王铳枪ゴウライ（攻击力：160 雷属性：28 通常 LV2）
└王牙铳枪【火雷】（攻击力：210 雷属性：34 通常 LV3）

ゴールドクラウン派生系
ゴールドクラウン（攻击力：140 雷属性：40 会心率：10% 扩散 LV2）
└ゴールドクラウン改（攻击力：180 雷属性：48 会心率：15% 扩散 LV3）

霸铳枪アペカムトルム派生系
霸铳枪アペカムトルム（攻击力：250 会心率：35% 通常 LV4）

凄く风化した铳枪（攻击力：110 会心率：–70% 通常 LV1）
└风化した铳枪（攻攻击力：110 会心率：–70% 通常 LV1）
└オベリスク（攻击力：200 龙属性：33 会心率：–5% 扩散 LV3）

斩击斧派生表

古ユクモノ剑斧派生系
古ユクモノ剑斧（攻击力：50 强击瓶）
└★ユクモノ剑斧（攻击力：70 强击瓶）
├ユクモノ剑斧改（攻击力：90 强击瓶）
│├ユクモノアックス（攻击力：130 强击瓶）
│└★龙姫の剑斧（攻击力：130 毒属性：10 强属性瓶）
│ ├龙姫の剑斧改（攻击力：150 毒属性：18 强属性瓶）
│ │└ランドグリーズ（攻击力：170 毒属性：20 强属性瓶）
│ │ └ハイランドグリーズ（攻击力：190 毒属性：24 强属性瓶）
│ └★ヘビィディバイド（攻击力：180 减气瓶）
│ └ヘビィディバイド改（攻击力：210 减气瓶）
│ └山渍グリュンハルト（攻击力：220 减气瓶）
├★青熊斧（攻击力：110 毒瓶）
│├青熊斧改（攻击力：150 毒瓶）
││├青熊豪斧【山祭】（攻击力：200 毒瓶）
││└★アンバースラッシュ（攻击力：150 冰属性：20 会心率：20% 强属性瓶）
││ └アンバースラッシュ改（攻击力：170 冰属性：25 会心率：20% 强属性瓶）
││ ├ゴアフロストアンバー（攻击力：190 冰属性：28 会心率：25% 强属性瓶）
││ └アズライトスラッシュ（攻击力：170 会心率：10% 麻痹瓶）
││ └ゴアゲイルアズライト（攻击力：190 会心率：10% 麻痹瓶）
│└★ペキスパンダー（攻击力：120 火属性：16 强属性瓶）
│ └ペキスパンダー改（攻击力：160 火属性：18 强属性瓶）
│ ├クルペキスパンダー（攻击力：190 火属性：20 强属性瓶）
│ └スパークルペッコ（攻击力：170 雷属性：28 会心率：5% 强属性瓶）
│ └ポルトペッカー（攻击力：190 雷属性：32 会心率：5% 强属性瓶）
├★ボーンアックス（攻击力：80 强击瓶）
│└ボーンアックス（攻击力：100 强击瓶）
│ └アサルトアックス（攻击力：140 会心率：–20% 麻痹瓶）
│ ├アサルトアックス改（攻击力：170 会心率：–20% 麻痹瓶）
│ │├パンダーバスター（攻击力：200 会心率：–25% 麻痹瓶）
│ ││└バスチオンバスター（攻击力：230 会心率：–25% 麻痹瓶）
│ │└★ボーンハッカー（攻击力：180 强击瓶）
│ │ └ボーンハッカー改（攻击力：200 强击瓶）
│ │ └ダイダロス（攻击力：210 强击瓶）
│ └ヒドゥンアックス（攻击力：140 会心率：40% 毒瓶）
│ └ヒドゥンアックス改（攻击力：160 会心率：40% 毒瓶）
│ └暗夜剑斧【弦月】（攻击力：180 会心率：40%）
└ワイルドアックス（攻击力：100 减气瓶）
└ワイルドアックス改（攻击力：120 减气瓶）
├グランドダッシャー（攻击力：170 减气瓶）
│├★タイラントアックス（攻击力：190 会心率：–20% 减气瓶）
││└タイラントアックス改（攻击力：210 会心率：–20% 减气瓶）
││ ├グラントカオス（攻击力：230 会心率：–20% 减气瓶）
││ └タナトスアックス（攻击力：220 会心率：–30% 麻痹瓶）
││ └デモン（攻击力：240 会心率：–30% 麻痹瓶）
│└★ファイアテンペスト（攻击力：150 火属性：23 会心率：10% 强击瓶）
│ └ファイアテンペスト改（攻击力：180 火属性：25 会心率：10% 强击瓶）
│ ├フレイムテンペスト（攻击力：200 火属性：28 会心率：10% 强击瓶）
│ └リキッドストーム（攻击力：180 水属性：15 会心率：15% 强击瓶）
│ └アクアテンペスト（攻击力：200 水属性：18 会心率：15% 强击瓶）
└バウンドローラー（攻击力：130 麻痹属性：12 强属性瓶）
└バウンドローラー改（攻击力：150 麻痹属性：15 强属性瓶）
└ヴァーミリンガー（攻击力：170 麻痹属性：18 强属性瓶）

ディーエッジ派生系
ディーエッジ（攻击力：130 灭龙瓶）
└ディーブレイク（攻击力：140 会心率：15% 灭龙瓶）
└ソルブレイカー（攻击力：190 会心率：15% 灭龙瓶）

黑の剑斧派生系
黑の剑斧（攻击力：170 龙属性：28 强属性瓶）
└ブラックハーベスト（攻击力：190 龙属性：32 强属性瓶）

凶剑斧【白雨】派生系
凶剑斧【白雨】（攻击力：240 水属性：12 会心率：–20% 强击瓶）

真ユクモノ剑斧派生系
真ユクモノ剑斧（攻击力：160 灭龙瓶）
└真ユクモノ剑斧改（攻击力：190 灭龙瓶）
└开山剑斧ユクモ（攻击力：210 灭龙瓶）

海贼Jアックス派生系
海贼Jアックス（攻击力：200 强击瓶）

霸剑斧ムルカムトルム派生系
霸剑斧ムルカムトルム（攻击力：250 会心率：35% 灭龙瓶）

魔锁狩派生系
魔锁狩（攻击力：150 水属性：20 会心率：5% 强属性瓶）
└魔锁狩改（攻击力：170 水属性：24 会心率：10% 强属性瓶）
└大魔锁狩（攻击力：190 水属性：26 会心率：15% 强属性瓶）

王剑斧ライデン派生系
王剑斧ライデン（攻击力：160 雷属性：22 强击瓶）
└王牙剑斧【裂雷】（攻击力：210 雷属性：25 强击瓶）

グリムキャット派生系
グリムキャット（攻击力：80 麻痹属性：20 强击瓶）
└グリムキャット改（攻击力：110 麻痹属性：22 强击瓶）
└シュレムカッツェ（攻击力：140 麻痹属性：25 强击瓶）

弓派生表

古ユクモノ派生系
古ユクモノ弓（攻击力 ：50 曲射：放散型）
└★ユクモノ弓（攻击力 ：70 曲射：放散型）
├ユクモノ弓改（攻击力 ：100 曲射：放散型）
│├★フロギィリボルバーⅠ（攻击力 ：120 曲射：爆裂型）
││└フロギィリボルバーⅡ（攻击力 ：140 曲射：爆裂型）
││ └★フロギィリボルバーⅢ（攻击力 ：150 曲射：爆裂型）
││ └ダーティリボルバー（攻击力 ：210 曲射：爆裂型）
│└★ハララペッコ（攻击力 ：120 火属性：16 曲射：放散型）
│ └ハラララペッコ（攻击力 ：130 火属性：22 曲射：放散型）
│ └★ハララララペッコ（攻击力 ：150 火属性：27 曲射：放散型）
│   └ハートブレイカー（攻击力 ：160 火属性：33 曲射：放散型）
└スポンギアⅠ（攻击力 ：90 水属性：12 曲射：放散型）
└★スポンギアⅡ （攻击力 ：120 水属性：18 曲射：放散型）
└スポンギアⅢ（攻击力 ：140 水属性：25 曲射：放散型）
└★アメジストギアⅠ（攻击力 ：170 水属性：26 曲射：放散型）
└アメジストギアⅡ（攻击力 ：180 水属性：28 曲射：放散型）
└アミルバハル（攻击力 ：190 水属性：30 曲射：放散型）

ハンターボウ派生系
ハンターボウⅠ（攻击力 ：80 曲射：放散型）
└ハンターボウⅡ（攻击力 ：100 曲射：放散型）
└ハンターボウⅢ（攻击力 ：130 曲射：放散型）
├★クイーンブラスターⅠ（攻击力 ：160 曲射：集中型）
│└クイーンブラスターⅡ（攻击力 ：170 曲射：集中型）
│ └クイーンブラスターⅢ（攻击力 ：220 曲射：集中型）
│ └★月穿ちセレーネ（攻击力 ：230 火属性：20 曲射：集中型）
├★ 64 式连装弓Ⅰ（攻击力 ：140 水属性：16 曲射：放散型）
│└ 64 式连装弓Ⅱ（攻击力 ：150 水属性：20 曲射：放散型）
│ └★ 64 式连装弓Ⅲ（攻击力 ：180 水属性：24 曲射：放散型）
│ └スコルピオダート（攻击力 ：200 水属性：29 曲射：放散型）
└★パワーハンターボウⅠ （攻击力 ：210 曲射：放散型）
└パワーハンターボウⅡ（攻击力 ：220 曲射：放散型）

アルクセロ派生系
アルクセロ（攻击力 ：90 会心率：5% 曲射：集中型）
└アルクウノ（攻击力 ：110 会心率：5% 曲射：集中型）
├★アルクセロルージュ（攻击力 ：120 火属性：12 会心率：5% 曲射：集中型）
│└アルクウノルージュ（攻击力 ：130 火属性：24 会心率：5% 曲射：集中型）
│ └★アルクドスルージュ（攻击力 ：170 火属性：35 会心率：5% 曲射：集中型）
├★アルクセロブラン（攻击力 ：120 冰属性：10 会心率：5% 曲射：集中型）
│└アルクウノブラン（攻击力 ：130 冰属性：20 会心率：5% 曲射：集中型）
│ └★アルクドスブラン（攻击力 ：170 冰属性：29 会心率：5% 曲射：集中型）
└★アルクセロジョーヌ（攻击力 ：120 雷属性：8 会心率：5% 曲射：集中型）
└アルクウノジョーヌ（攻击力 ：130 雷属性：16 会心率：5% 曲射：集中型）
└★アルクドスジョーヌ（攻击力 ：170 雷属性：24 会心率：5% 曲射：集中型）

竹取ノ弓派生系
竹取ノ弓（攻击力 ：70 水属性：20 曲射：集中型）
└竹取ノ弓【翁】（攻击力 ：70 水属性：27 曲射：集中型）
└竹取ノ弓【伽具夜】（攻击力 ：70 水属性：40 曲射：集中型）

アルカパトラ派生系
アルカパトラ（攻击力 ：130 曲射：爆裂型）
└アルカオンダ（攻击力 ：150 曲射：爆裂型）
└アルカマハレダ（攻击力 ：180 曲射：爆裂型）
└アムニス（攻击力 ：230 曲射：放散型）

真ユクモノ弓派生系
真ユクモノ弓（攻击力 ：170 曲射：放散型）
└灵弓ユクモ【破军】（攻击力 ：220 曲射：放散型）

王弓エンライ派生系
王弓エンライⅠ（攻击力 ：150 雷属性：23 曲射：放散型）
└王弓エンライⅡ（攻击力 ：180 雷属性：27 曲射：放散型）
└★王牙弓【稚雷】（攻击力 ：200 雷属性：31 曲射：放散型）

アイスクレスト派生系
アイスクレストⅠ（攻击力 ：140 冰属性：24 会心率：20% 曲射：放散型）
├★アイスクレストⅡ（攻击力 ：170 冰属性：23 会心率：20% 曲射：放散型）
│└エーデルバイス（攻击力 ：180 冰属性：28 会心率：30% 曲射：放散型）
└★サーブルアジャイル（攻击力 ：210 会心率：10% 曲射：集中型）
└ファーレンフリード（攻击力 ：230 会心率：15% 曲射：集中型）

ブラスコルダ派生系
ブラスコルダⅠ（攻击力 ：170 火属性：10 曲射：爆裂型）
└ブラスコルダⅡ（攻击力 ：190 火属性：18 曲射：爆裂型）
└★ブラスコルダⅢ（攻击力 ：220 火属性：22 曲射：爆裂型）
└重弓ヘラギガス（攻击力 ：240 火属性：25 曲射：爆裂型）

ヒドゥンボウ派生系
ヒドゥンボウⅠ（攻击力 ：150 会心率：40% 曲射：放散型）
└ヒドゥンボウⅡ（攻击力 ：190 会心率：40% 曲射：放散型）
├暗夜弓【影缝】（攻击力 ：220 会心率：40% 曲射：放散型）
└★ギリーボウ（攻击力 ：210 会心率：20% 曲射：集中型）
└ 突风弓【里影缝】（攻击力 ：230 会心率：20% 曲射：集中型）

ティガアロー派生系
ティガアロー（攻击力 ：180 会心率：−20% 曲射：爆裂型）
└轰弓【虎髯】（攻击力 ：240 会心率：−20% 曲射：爆裂型）

ブロスホーンボウ派生系
ブロスホーンボウⅠ（攻击力 ：190 会心率：−5% 曲射：集中型）
└ブロスホーンボウⅡ（攻击力 ：250 会心率：−10% 曲射：集中型）
└★角王弓ゲイルホーン（攻击力 ：270 会心率：−10% 曲射：集中型）

鹿角ノ弾弓派生系
鹿角ノ弾弓（攻击力 ：170 曲射：爆裂型）
└鹿角ノ刚弾弓（攻击力 ：210 曲射：爆裂型）

漠浪弓派生系
漠浪弓（攻击力 ：150 龙属性：23 曲射：放散型）
└★漠浪弓【砂纹】（攻击力 ：180 龙属性：25 曲射：放散型）
└漠浪弓【丰穰】（攻击力 ：200 龙属性：28 曲射：放散型）

霸弓レラカムトルム派生系
霸弓レラカムトルム（攻击力 ：230 龙属性：23 会心率：30% 曲射：爆裂型）

崩弓アイカムルバス派生系
崩弓アイカムルバス（攻击力 ：270 冰属性：9 会心率：−30% 曲射：放散型）

凶弓【小夜岚】派生系
凶弓【小夜岚】（攻击力 ：250 水属性：11 会心率：−10% 曲射：集中型）

轻弩

ユクモノ弩派生系
古ユクモノ弩（攻击力 50，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ弩（攻击力 70，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV1）
├ユクモノ弩改（攻击力 90，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV1）
│├★ジャギットファイア（攻击力 100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││└ジャギットファイア改（攻击力 120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││ └バンデットファイア（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││ └★バンデットレイジ（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1、睡眠弹 LV1）
│└★ボルボバレット（攻击力 160，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│ └ボルボバレット改（攻击力 190，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│ └バズルボローカ（攻击力 220，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│   └★アウロラフレア（攻击力 240，装填速度: 普通，反动: 大，偏移: 右／大，速射: 无）
│   └アヴァランチャー（攻击力 250，装填速度: 普通，反动: 大，偏移: 右／大，速射: 无）
└ロアルスリング（攻击力 110，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└★ロアルストリーム（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└ロアルフォール（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└ロアルフラッド（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹 LV1）
└ロアル・ノア（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹 LV1）

クロスボウガン派生系
クロスボウガン（攻击力 80，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└クロスボウガン改（攻击力 100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
└クロスブリッツ（攻击力 130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
├★ヴァルキリーファイア（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│└ヴァルキリーフレイム（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│ └ヴァルキリーブレイズ（攻击力 200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│ └★缭乱の对弩（攻击力 230，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2、贯通弹 LV1）
├★ポイズンギフト（攻击力 160，装填速度：较快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1）
│└ポイズンギフト改（攻击力 180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│ ├★ポイズンレガシー（攻击力 210，装填速度：快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│ │└イモータルバンド（攻击力 220，装填速度：快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│ └★ブラッディバインド（攻击力 190，装填速度：较快，反动：中，偏移：左／小，速射：麻痹弹 LV1）
│ └クリムゾンシーカー（攻击力 210，装填速度：较快，反动：中，偏移：左／小，速射：麻痹弹 LV1）
├★ブリザードカノン（攻击力 150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
│└★ブリザードヘイル（攻击力 190，装填速度: 较快，反动: 中，偏移: 无，速射: 冰结弹）
│ └ブリザードヘイル（攻击力 210，装填速度：快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
└★ハンターライフル（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
└スナイパシューター（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）

瓢弹派生系
瓢弹（攻击力 120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）
└瓢弹【百成】（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）
└瓢弹【千成】（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）

真ユクモノ弩派生系
真ユクモノ弩（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ灵弩【弹雨】（攻击力 200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）

王弩ライカン派生系

王弩ライカン（攻击力160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹LV2）
└★王牙弩【野雷】（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹LV2）

ヒドゥンゲイズ派生系

ヒドゥンゲイズ（攻击力130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）
└ヒドゥンゲイズ改（攻击力170，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）
　└夜行弩【枭ノ目】（攻击力190，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）

火龙炮派生系

火龙炮（攻击力150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
└火龙炮改（攻击力170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
　└★业火龙炮（攻击力190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
　　└凤仙火龙炮（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

吹吹茶釜派生系

吹吹茶釜（攻击力130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1）
└吹吹チャガンマン（攻击力150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1）

レックスタンク派生系

レックスタンク（攻击力180，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／小，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV2）
└轰弩【战虎】（攻击力240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／小，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV2）

カーサスタンク派生系

カーサスタンク（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，速射：通常弹LV2、扩散弹LV2）
└吼弩【军咬】（攻击力250，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，速射：通常弹LV2、扩散弹LV2）

ベルクーツ派生系

ベルクーツ（攻击力180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
└ベルクーツ改（攻击力190，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
　└★ベルクタウラス（攻击力220，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
　　└ド级弩アルデバラン（攻击力240，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）

イビルマシーン派生系

イビルマシーン（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／大，速射：灭龙弹）
└マッドネスグリーフ（攻击力240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／大，速射：灭龙弹）

崩弩エイヌカムルバス派生系

崩弩エイヌカムルバス（攻击力260，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：左右／小，速射：无）

凶针【水祸】派生系

凶针【水祸】（攻击力210，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹、水冷弹、电击弹、冰结弹）

鬼ヶ岛派生系

鬼ヶ岛（攻击力130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹LV1）
└大鬼ヶ岛（攻击力180，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹LV1）

神ヶ岛派生系

神ヶ岛（攻击力190，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV1）
└大神ヶ岛【出云】（攻击力210，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV1）

重弩

古ユクモノ重弩派生系

古ユクモノ重弩（攻击力50，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
└ユクモノ重弩（攻击力80，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　└ユクモノ重弩改（攻击力100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　　├★青熊筒（攻击力120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹LV1，防5）
　　│└青熊筒改（攻击力150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1，防10）
　　│　└★青熊轰筒（攻击力200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2，防20）
　　│　　└青熊轰筒【川渔】（攻击力210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2，防24）
　　├★スレイペンギーゴ（攻击力140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹）
　　│└スレイペンギーガー（攻击力160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、冰结弹）
　　│　└★スレイペンキング（攻击力170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹）
　　│　　└ペングルスカイザー（攻击力190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹）
　　└★妃龙炮【远击】（攻击力150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV1）
　　　└妃龙炮【飞击】（攻击力170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV1）
　　　　└★妃龙炮【姬击】（攻击力200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV2）
　　　　　└妃龙炮【神击】（攻击力220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV1、火炎弹、毒弹LV2）

ズッカカロッツア派生系

ズッカカロッツア（攻击力120，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV1）
└クイーンカロッツア（攻击力150，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV1）
　└サンドリヨン（攻击力200，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV2）

ブルームスター派生系

ブルームスター（攻击力120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹）
└メテオリト（攻击力140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）
　└ミーティア（攻击力200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、扩散弹LV2）

ボーンシューター派生系

ボーンシューター（攻击力90，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
└ボーンシューター改（攻击力100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　└ボーンバスター（攻击力110，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　　├★トロペクルガン（攻击力130，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）
　　│└トロペクルガン彩（攻击力140，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）
　　│　└ペコキッシュガン（攻击力160，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）
　　│　　└★ペコキッシュサンダー（攻击力190，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹LV1、火炎弹、电击弹）
　　│　　　└パッチペッカー（攻击力210，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹LV1、火炎弹、电击弹）
　　└★46式潜伏重炮Ⅰ（攻击力140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹，防8）
　　　└46式潜伏重炮Ⅱ（攻击力160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹，防16）
　　　　└46式潜伏重炮Ⅲ（攻击力180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1，防18）
　　　　　└潜炮ハープール（攻击力200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1，防20）

王炮ライド派生系

王炮ライド（攻击力160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹）
└★王牙炮【山雷】（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹）

真ユクモノ重弩派生系

真ユクモノ重弩（攻击力160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、散弹LV1，防10）
└ユクモノ连山重弩（攻击力190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、贯通弹LV2、散弹LV1）

ヒドゥンスナイパー派生系

ヒドゥンスナイパー（攻击力130，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）
└夜炮【黑风】（攻击力170，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3）
　└★ギリースナイパー（攻击力180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3、减气弹LV1）
　　└烈风炮【里黑风】（攻击力190，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3）

デュエルスタッブ派生系

デュエルスタッブ（攻击力180，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1）
└デュエルスタッブ改（攻击力200，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2）
　├★バズディアーカ（攻击力230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2、贯通弹LV3）
　└★ネロディアーカ（攻击力240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：通常弹LV1、通常弹LV2、通常弹LV3）

レックスハウル派生系

レックスハウル（攻击力170，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）
└★レックスハウル改（攻击力210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）
　└轰炮【虎头】（攻击力230，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV2）

アグナブロウ派生系

アグナブロウ（攻击力160，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹，防12）
└アグナブラスター（攻击力190，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防16）
　├★炎戈铳ブレイズヘル（攻击力200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防20）
　└★冻戈铳アヴェルスヘル（攻击力200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、冰结弹，防20）

海造炮【火刃】派生系

海造炮【火刃】（攻击力160，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2）
└海造炮【炎刃】（攻击力180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）
　└海造炮【灰烬】（攻击力210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）

峰山大炮派生系

峰山大炮（攻击力170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、减气弹LV1，防16）
└峰山龙炮（攻击力200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防20）
　└峰山龙炮【富国】（攻击力230，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防30）

カブレライトキャノン派生系

カブレライトキャノン（攻击力180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）
└メテオキャノン（攻击力210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹、斩裂弹、贯通弹LV2）

ギガン＝ショット派生系

ギガン＝ショット（攻击力220，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）
└ギガン＝バール（攻击力240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

カオスウイング派生系

カオスウイング（攻击力220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、冰结弹、水冷弹、电击弹）

霸炮ユプカムトルム派生系

霸炮ユプカムトルム（攻击力220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、彻甲榴弹LV3）

崩炮バセカムルバス派生系

崩炮バセカムルバス（攻击力260，装填速度：较慢，反动：中，偏移：右／小，蹲射：扩散弹LV2、冰结弹）

凶刻【时雨】派生系

凶刻【时雨】（攻击力230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、散弹LV2、水冷弹、麻痹弹LV2）

技能篇

护石

护石是专门用来增加技能点数的，有些还有洞。通过装备本身的技能点数、装备的洞中镶嵌珠子、佩戴护石，获得技能点数相加，达到一定的数值要求就可以发动相应的技能。根据防具类型配搭合适的护石，可以进一步修正防具的固有技能。护石可以通过挖掘矿石或完成狩猎奖励获得各种“お守り”，在任务结算时进行鉴定就可以得到护石。护石的附加技能和凹槽数均为随机，按照珍贵程度从低至高可分为“なぞのお守り”、“光るお守り”、“古びたお守り”三种，等级越高的护石附加的技能自然就越好、凹槽数目也可能越多。以下为各种お守り鉴定后相应的的护石。

护石等级

お守り物品	护石	珍稀度
なぞのお守り	守り兵士の护石 1	2
	斗士の护石	
光るお守り	骑士の护石	3
	城塞の护石	4
古びたお守り	女王の护石	5
	王の护石	6
	龙の护石	7

全技能列表

角色能力上升系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
体力	10	体力 +20	体力上限 +20
	15	体力 +50	体力上限 +50
	–10	体力 –10	体力上限 –10，即使泡温泉效果依然存在
	–15	体力 –30	体力上限 –30，即使泡温泉效果依然存在
攻击	10	攻击力 UP【小】	攻击力 +10
	15	攻击力 UP【中】	攻击力 +15
	20	攻击力 UP【大】	攻击力 +20
	–10	攻击力 DOWN【小】	攻击力小幅下降
	–15	攻击力 DOWN【中】	攻击力下降
	–20	攻击力 DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	10	防御力 UP【小】	防御力 +10
	15	防御力 UP【中】	防御力 +15
	20	防御力 UP【大】	防御力 +20
	–10	防御力 DOWN【小】	防御力小幅下降
	–15	防御力 DOWN【中】	防御力下降
	–20	防御力 DOWN【大】	防御力大幅下降
火耐性	10	火耐性【小】	火耐性 +5；陷入火属性异常状态时效果减轻
	15	火耐性【大】	火耐性 +10；不会陷入火属性异常状态
	–10	火耐性弱化	火耐性 –10；陷入火属性异常状态时效果加重
水耐性	10	水耐性【小】	水耐性 +5；陷入水属性异常状态时效果减轻
	15	水耐性【大】	水耐性 +10；不会陷入水属性异常状态
	–10	水耐性弱化	水耐性 –10；陷入水属性异常状态时效果加重
雷耐性	10	雷耐性【小】	雷耐性 +5；陷入雷属性异常状态时效果减轻
	15	雷耐性【大】	雷耐性 +10；不会陷入雷属性异常状态
	–10	雷耐性弱化	雷耐性 –10；陷入雷属性异常状态时效果加重
冰耐性	10	冰耐性【小】	冰耐性 +5；陷入冰属性异常状态时效果减轻
	15	冰耐性【大】	冰耐性 +10；不会陷入冰属性异常状态
	–10	冰耐性弱化	冰耐性 –10；陷入冰属性异常状态时效果加重
龙耐性	10	龙耐性【小】	龙耐性 +5；陷入龙属性异常状态时效果减轻
	15	龙耐性【大】	龙耐性 +10；不会陷入龙属性异常状态
	–10	龙耐性弱化	龙耐性 –10；陷入龙属性异常状态时效果加重

特殊攻击耐性系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒状态下造成伤害变为 2 倍
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间变成 2 倍
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	被攻击后马上进入睡眠状态，睡眠状态的持续时间变成 2 倍
气绝	10	气绝确率半减	被判定气绝状态时有 50% 的几率无效化
	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	–10	气绝倍加	气绝状态时恢复所需要按键的次数增多
耐泥耐雪	10	泥 & 雪无效	不会陷入雪だるま状态和泥まみれ状态
耐震	10	耐震	怪物造成的地震状态无效
风压	10	风压无效	小风压无效
	15	风压完全无效	所有风压无效
抗菌	10	抗菌	不会陷入无法使用可食用道具的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷
听觉保护	10	耳栓	对大型怪物的普通咆哮无效化
	15	高级耳栓	对大型怪物的所有咆哮无效化
对防御 DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力 DOWN 状态，和恐暴龙、霸龙等怪物作战时十分有用
逆境	10	不屈	力尽后攻击力上升
属性耐性	10	属性やられ无效	全属性异常状态（火、水、雷、冰）无效化

剑士专用

技能系统	发动点数	技能名称	效果
匠	10	斩れ味レベル +1	武器的斩味提升，部分武器只会延长斩味，并不会提升斩味
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
斩れ味	10	业物	斩味消耗量减半（含大剑防御）
	–10	なまくら	斩味消耗加倍（含大剑防御）
拔刀会心	10	拔刀术【技】	武器拔刀攻击的会心一击率 +100%
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断属性的武器，拔刀攻击能累计眩晕值并消耗怪物耐力
ガ ー ド性能	10	ガ ー ド性能 +1	挡格时怪物的攻击威力降低
	15	ガ ー ド性能 +2	挡格时怪物的攻击威力大幅降低
	–10	ガ ー ド性能 –1	挡格时怪物的攻击威力增加
ガ ー ド强化	10	ガ ー ド强化	可以防御通常无法防御的攻击
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间缩短
	–10	砥石使用低速化	磨刀时间延长

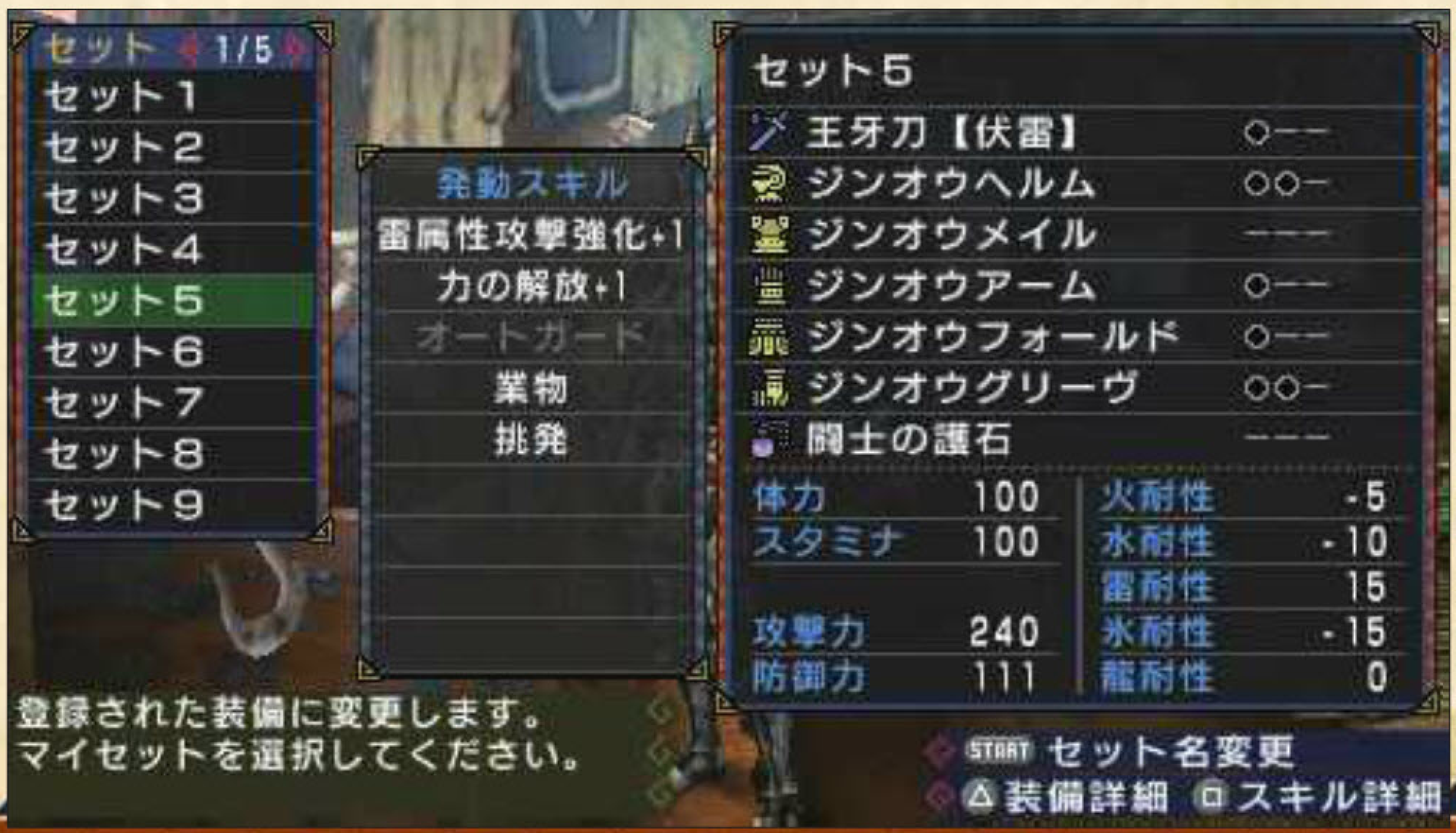
射手专用

技能系统	发动点数	技能名称	效果
速射	10	速射 +1	轻弩速射时的连发数 +1
装填速度	10	装填速度 +1	弩的填弹速度上升 1 段（例：やや速い→速い）；弓的药瓶装填速度上升
	15	装填速度 +2	弩的填弹速度上升 2 段（例：やや速い→极速）；弓无须手动装填药瓶
	20	装填速度 +3	弩的填弹速度上升 3 段（例：やや速い→最速）；弓无须手动装填药瓶
	–10	装填速度 –1	弩的填弹速度降低 1 段（例：やや速い→普通）；弓的药瓶装填速度少幅下降
	–15	装填速度 –2	弩的填弹速度降低 2 段（例：やや速い→やや迟い）；弓的药瓶装填速度下降
	–20	装填速度 –3	弩的填弹速度降低 3 段（例：やや速い→迟い）；弓的药瓶装填速度大幅下降
反动	反动减轻 +3	20	弩的后作用力减轻 4 段（例：中→最小）
	反动减轻 +2	15	弩的后作用力减轻 3 段（例：中→极小）
	反动减轻 +1	10	弩的后作用力减轻 2 段（例：中→小）
	反动减轻 –1	–10	弩的后作用力增加 1 段（例：大→最大）
	反动减轻 –2	–15	弩的后作用力增加 2 段（例：中→最大）
	反动减轻 –3	–20	弩的后作用力增加 3 段（例：やや小→最大）
精密射击	10	ブレ抑制 +1	弩射击时的偏移减轻 2 段
	15	ブレ抑制 +2	弩射击时的偏移减轻 1 段
	–10	ブレ抑制 –1	弩射击时的偏移增加 1 段
	–15	ブレ抑制 –2	弩射击时的偏移增加 2 段

射手专用

技能系统	发动点数	技能名称	效果
通常弹强化	10	通常弹 · 连射矢 UP	弩的通常弹、弓的连射矢威力上升
贯通弹强化	10	贯通弹 · 贯通矢 UP	弩的贯通弹、弓的贯通矢威力上升
散弹强化	10	散弹 · 扩散矢 UP	弩的散弹、弓的扩散矢威力上升
通常弹追加	10	通常弹全 LV 追加	可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	10	贯通弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的贯通弹
	15	贯通弹全 LV 追加	可以使用全等级的贯通弹
散弹追加	10	散弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的散弹
	15	散弹全 LV 追加	可以使用全等级的散弹
榴弹追加	10	彻甲榴弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的彻甲榴弹
	15	彻甲榴弹全 LV 追加	可以使用全等级的彻甲榴弹
扩散弹追加	10	扩散弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的扩散弹
	15	扩散弹全 LV 追加	可以使用全等级的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	可以使用斩裂弹
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	装备弓时可以使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	装备弓时可以使用睡眠瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	装备弓时可以使用毒瓶
强击瓶追加	10	强击ビン追加	装备弓时可以使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	装备弓时可以使用接击瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	装备弓时可以使用减气瓶

战斗公用系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
スタミナ	10	ランナー	回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度减少
	–10	钝足	回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度增加
回避性能	10	回避性能 +1	回避时无敌时间加长
	15	回避性能 +2	回避时无敌时间进一步加长
	–10	回避性能 DOWN	回避时无敌时间缩短
回避距离	15	回避距离 UP	回避时躲避距离增加
纳刀	10	纳刀术	武器的收起动作加快
达人	10	见切り +1	武器会心率 +10%
	15	见切り +2	武器会心率 +20%
	20	见切り +3	武器会心率 +30%
	–10	见切り –1	武器会心率 –5%
	–15	见切り –2	武器会心率 –10%
	–20	见切り –3	武器会心率 –15%
特殊攻击	10	状态异常攻击 +1	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值上升
	15	状态异常攻击 +2	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值进一步上升
	–10	状态异常攻击弱化	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值下降
痛击	10	弱点特效	攻击怪物的弱点时会心率上升
重击	10	破坏王	更容易破坏怪物的部位
装填数	10	装填数 UP	弩炮的子弹装填数、弓的蓄力攻击段数、铳枪的炮击填装数增加
溜め缩短	10	集中	太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度加快；大剑、锤、弓的蓄力加快
	–10	杂念	太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度减慢；大剑、锤、弓的蓄力攻击时间减慢
本气	10	力の解放 +1	满足特定条件时，一定时间内角色能力强化
	15	力の解放 +2	满足特定条件时，一定时间内角色能力进一步强化
KO	10	KO 术	容易使怪物进入晕眩状态
减气攻击	10	スタミナ夺取	攻击时对怪物的耐力消耗效果上升
底力	10	火事场力 +1	体力 40% 以下时防御力大幅提升
	15	火事场力 +2	体力 40% 以下时防御力和攻击力大幅提升
	–10	心配性	体力 40% 以下时防御强化效果变弱；攻击力下降
爆弹强化	10	ボマー	爆弹系的威力上升；爆弹系调合成功率 100%
笛	10	笛吹き名人	使用笛系道具时难以损坏；狩猎笛的旋律效果时间延长
炮术	10	炮术师	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力上升
	15	炮术王	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力进一步上升；龙击炮的冷却时间缩短
オートガード	10	自动防御	拔刀状态时，在可防御的状态下系统会进行自动挡格
火属性攻击	10	火属性攻击强化 +1	火属性攻击与火焰弹的威力上升
	15	火属性攻击强化 +2	火属性攻击与火焰弹的威力进一步上升
	–10	火属性攻击弱化	火属性攻击与火焰弹的威力下降
水属性攻击	10	水属性攻击强化 +1	水属性攻击与水冷弹的威力上升
	15	水属性攻击强化 +2	水属性攻击与水冷弹的威力进一步上升
	–10	水属性攻击弱化	水属性攻击与水冷弹的威力下降
雷属性攻击	10	雷属性攻击强化 +1	雷属性攻击与电击弹的威力上升
	15	雷属性攻击强化 +2	雷属性攻击与电击弹的威力进一步上升
	–10	雷属性攻击弱化	雷属性攻击与电击弹的威力下降
冰属性攻击	10	冰属性攻击强化 +1	冰属性攻击与冰结弹的威力上升
	15	冰属性攻击强化 +2	冰属性攻击与冰结弹的威力进一步上升
	–10	冰属性攻击弱化	冰属性攻击与冰结弹的威力下降
龙属性攻击	10	龙属性攻击强化 +1	龙属性攻击与灭龙弹的威力上升
	15	龙属性攻击强化 +2	龙属性攻击与灭龙弹的威力进一步上升
	–10	龙属性攻击弱化	龙属性攻击与灭龙弹的威力下降
属性攻击	10	属性攻击强化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值上升
	–10	属性攻击弱化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值下降
加护	10	精灵の加护	受到攻击时一定几率伤害减少
	–10	恶灵の加护	受到攻击时一定几率伤害增加
体术	10	体术 +1	回避和防御时，耐力的消耗量减少
	15	体术 +2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步减少
	–10	体术 –1	回避和防御时，耐力的消耗量增加
	–15	体术 –2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步增加



战斗公用系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击对象
	–10	挑发	容易成为怪物的攻击对象
こやし	10	こやし玉名人	用こやし玉扔中大型怪物时，大型怪物必定会转移区域；こやし玉调合成功率 100%
胴系统复制	–	胴系统复制	胴部分防具所持技能点数变成 2 倍
调合数	10	最大数生产	调合子弹、药瓶等有生产数幅度的物品时，必定以最大数目生产
调合成功率	10	调合成功率 +20%	调合的成功率 +20%
	15	调合成功率 +45%	调合的成功率 +45%
	–10	调合成功率 –10%	调合的成功率 –10%
	–15	调合成功率 –20%	调合的成功率 –20%

任务系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
运气	10	幸运	完成任务所得的物品数量容易增加
	15	激运	完成任务所得的物品数量高概率增加
	–10	不运	完成任务所得的物品数量容易减少
	–15	灾难	完成任务所得的物品数量高概率减少
千里眼	10	探知	任务开始后会在一定时间内显示大型怪物的位置和状态；之后会有一定几率在 30 秒内显示地图上大型怪物的位置和状态；丢染色玉后可显示怪物状态
	15	自动マーキング	在地图上一直显示大型怪物的位置和状态
观察眼	10	捕获の见极め	可以捕捉大型怪物时，地图上大型怪物的标记会出现闪烁
捕获	10	捕获达人	捕获所得的物品容易增加
	15	捕获名人	捕获所得的物品高概率增加
狩人	10	ハンター生活	在任务中钓鱼和烤肉时更容易；不携带地图也能显示当前地图；使用任何鱼饵都具有“钓りフィーバエ”的效果；相关调和成功率 100%
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度上升；从较矮的平台跳下时搬运品也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	暑气和熔岩地形造成的伤害无效化
	–10	暑さ倍加	暑气地形所造成的体力减少量增加
耐寒	10	寒さ无效	寒气地形的效果无效化
	–10	寒さ倍加	寒气地形造成耐力最大值的消耗速度上升

道具系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
回复量	10	体力回复量 UP	体力回复道具效果上升
	–10	体力回复量 DOWN	体力回复道具效果下降
回复速度	10	回复速度 +1	受到伤害时红色部分回复速度提升
	15	回复速度 +2	受到伤害时红色部分回复速度大幅提升
	–10	回复速度 –1	受到伤害时红色部分回复速度下降
	–15	回复速度 –2	受到伤害时红色部分回复速度大幅下降
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力恢复速度加快
	–10	スタミナ回复迟延	耐力恢复速度减慢
广域	10	广域化 +1	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴也能获得效果；队友获得药草、回复药、怪力の种和忍耐の种的效果减半
	20	广域化 +2	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴能获得相同效果
效果持续	10	アイテム使用强化	使用有时效限定的道具时，效果时间延长
	–10	アイテム使用弱化	使用有时效限定的道具时，效果时间缩短
高速设置	10	罠师	陷阱道具调合成功率 100%；加快设置陷阱和大型爆弹的速度
食事	10	早食い +1	吃肉时速度增加
	15	早食い +2	吃肉和服用食物时速度增加
	–10	スローライフ	吃肉时速度减慢
腹减り	10	腹减り半减	耐力最大值的减少速度减半
	15	腹减り无效	耐力最大值不会减少
	–10	腹减り倍加【小】	耐力最大值的减少速度加快
	–15	腹减り倍加【大】	耐力最大值的减少速度大幅加快
食いしん坊	10	まんぷく	肉类道具增加耐力最大值的效果上升
	15	拾い食い	不论吃什么都有一定几率增加耐力最大值

采取系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
采取	10	采取 +1	在采集地点进行采集的次数容易增加
	15	采取 +2	在采集地点进行采集的次数高几率增加
	–10	采取 –1	在采集地点进行采集的次数容易减少
高速收集	10	高速收集	收集和剥取素材的速度上升
气まぐれ	10	精灵の气まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具难以损坏
	15	神の气まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具更加难以损坏
	–10	恶灵の气まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具容易损坏
	–15	恶魔の气まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具更加容易损坏
剥ぎ取り	10	剥ぎ取り达人	剥取次数 +1；剥取期间受到攻击不会出现硬直，且不受风压影响

装饰品

注：括号内的数字为所需洞数。

武器、防具、护石具有名为凹槽（スロット）的空间，在其中镶嵌装饰品，可以对原本装备上定型的技能点数进行修正，从而达到强化正面技能、消除负面技能的目的。和打造装备一样，只要集齐相应的素材，在武器商人那里交付一定生产费用就能制作出所需的装饰品。每种装饰品后面都会标有相应的数字，代表着这款装饰品占据同一装备上多少个凹槽。此外本作还存在同名的装饰品，玩家同样可以通过后标的数字大小，判断出这些同名装饰品之间强化大小的区别。装饰品的装卸不存在次数限制，玩家可以根据自身装备的需要，随意对镶嵌在装备上装饰品进行调整。

全装饰品一览

回复系		
装饰品	附加能力	生产素材
体力珠【1】	体力 +2	水光原珠 ×1，大猪の皮 ×1
早复珠【1】	回复速度 +1，食事 –1	水光原珠 ×1，ジャギィの皮 ×2
早复珠【2】	回复速度 +3，食事 –1	阳翔原珠 ×1，毒怪龙の皮 ×1，アルビノエキス ×2
早复珠【2】	回复速度 +3，食事 –1	修罗原珠 ×1，眠狗龙の上皮 ×2
治愈珠【1】	回复量 +1，回复速度 –1	阳翔原珠 ×1，彩鸟の鳞 ×1，ケルビの角 ×1
治愈珠【2】	回复量 +3，回复速度 –1	修罗原珠 ×1，彩鸟の上鳞 ×1，いにしえの秘药 ×1
强走珠【1】	スタミナ +1，腹减り –1	阳翔原珠 ×1，水兽の爪 ×1，强走药グレート ×2
强走珠【1】	スタミナ +1，腹减り –1	修罗原珠 ×1，海绵质の紫皮 ×2
强走珠【3】	スタミナ +4，腹减り –2	琉璃原珠 ×1，绿迅龙の上鳞 ×1，海绵质の上皮 ×2
体术珠【1】	体术 +1，スタミナ –1	阳翔原珠 ×1，王者のクチバシ ×1，フロギィの鳞 ×2
体术珠【1】	体术 +1，スタミナ –1	修罗原珠 ×1，冰牙龙の上毛皮 ×2
体术珠【2】	体术 +3，スタミナ –1	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の上ヒレ ×1，毒狗龙の上皮 ×2
早气珠【1】	气力回复 +1，回避性能 –1	阳翔原珠 ×1，迅龙の鳞 ×1，龙骨【中】×2
早气珠【1】	气力回复 +1，回避性能 –1	修罗原珠 ×1，草食龙の坚壳 ×2，温泉チケット ×1
早气珠【2】	气力回复 +3，回避性能 –1	修罗原珠 ×1，迅龙の锐牙 ×1，尖龙骨 ×2
无食珠【1】	腹减り +2	水光原珠 ×1，大猪の牙 ×1，こんがり肉 ×1
食汉珠【1】	食いしん坊 +2	水光原珠 ×1，大きな骨 ×1
友爱珠【1】	广域 +1，气配 –1	水光原珠 ×1，彩鸟の羽根 ×1
友爱珠【1】	广域 +1，气配 –1	修罗原珠 ×1，オトモチケット ×1，小金鱼 ×2
友爱珠【2】	广域 +3，气配 –1	修罗原珠 ×1，红彩鸟の翼 ×1，生命の粉尘 ×2

攻击系		
装饰品	附加能力	生产素材
攻击珠【1】	攻击 +1，防御 –1	水光原珠 ×1，ジャギィの鳞 ×2，怪力の种 ×3
攻击珠【2】	攻击 +3，防御 –1	阳翔原珠 ×1，火龙の翼爪 ×2，鬼人药 ×1
攻击珠【3】	攻击 +5，防御 –1	修罗原珠 ×1，冰牙龙の锐爪 ×1，鬼人药グレート ×2
达人珠【1】	达人 +1，龙耐性 –1	水光原珠 ×1，とがった牙 ×2，铁矿石 ×1
达人珠【2】	达人 +3，龙耐性 –1	阳翔原珠 ×1，迅龙の刃翼 ×1，眠狗龙の爪 ×2
达人珠【2】	达人 +3，龙耐性 –1	修罗原珠 ×1，水兽の上鳞 ×2
达人珠【3】	达人 +5，龙耐性 –1	琉璃原珠 ×1，霸龙の大棘 ×1，潜口龙の坚壳 ×2
特攻珠【1】	特殊攻击 +1，属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1，飞甲虫の羽 ×3，飞甲虫の麻痹针 ×2
特攻珠【1】	特殊攻击 +1，属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，飞甲虫の坚壳 ×2，上质なヒレ ×2
特攻珠【2】	特殊攻击 +3，属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，毒怪龙の锐爪 ×1，モンスターの浓汁 ×2
火炎珠【1】	火属性攻击 +1，水属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の鳞 ×2
火炎珠【2】	火属性攻击 +3，水属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，爆炎袋 ×1，赤甲兽の坚壳 ×2
流水珠【1】	水属性攻击 +1，雷属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1，水兽のトサカ ×1
流水珠【2】	水属性攻击 +3，雷属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，极彩色の体液 ×1，紫水兽の上鳞 ×2
雷光珠【1】	雷属性攻击 +1，冰属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1，毒怪龙の爪 ×1，雷光虫 ×2
雷光珠【2】	雷属性攻击 +3，冰属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，电击袋 ×1，红彩鸟の上鳞 ×2
冰结珠【1】	冰属性攻击 +1，火属性攻击 –1	阳翔原珠 ×1，眠狗龙の皮 ×2
冰结珠【2】	冰属性攻击 +3，火属性攻击 –1	修罗原珠 ×1，冻った粘液块 ×1，白兔兽の坚腹甲 ×2
破龙珠【1】	龙属性攻击 +1，特殊攻击 –1	阳翔原珠 ×1，峰山龙の苍鳞 ×2
破龙珠【2】	龙属性攻击 +3，特殊攻击 –1	修罗原珠 ×1，いにしえの龙骨 ×2，火龙の坚壳 ×2
痛击珠【1】	痛击 +1，体力 –1	阳翔原珠 ×1，火龙の翼膜 ×1，雌火龙の棘 ×1
痛击珠【1】	痛击 +1，体力 –1	修罗原珠 ×1，火龙の上鳞 ×1
痛击珠【3】	痛击 +4，体力 –2	琉璃原珠 ×1，霸龙の大牙 ×1，火龙の红玉 ×1
重击珠【1】	重击 +1，达人 –1	阳翔原珠 ×1，尾槌龙のコブ ×1，尾槌龙の甲壳 ×1
重击珠【1】	重击 +1，达人 –1	修罗原珠 ×1，尾槌龙の坚苔甲 ×2

攻击系		
装饰品	附加能力	生产素材
重击珠【3】	重击 +4，达人 –2	琉璃原珠 ×1，崩龙の穿爪 ×1，雌火龙の红玉 ×1
装填珠【1】	装填数 +1，装填速度 –1	阳翔原珠 ×1，峰山龙の腕甲 ×1，虫龙の爪 ×2
装填珠【1】	装填数 +1，装填速度 –1	修罗原珠 ×1，恐暴龙の头壳 ×1
装填珠【3】	装填数 +4，装填速度 –2	琉璃原珠 ×1，峰山龙の上腕甲 ×1，龙玉 ×1
短缩珠【1】	溜め短缩 +1，体术 –1	阳翔原珠 ×1，潜口龙の爪 ×1，土砂龙の背甲 ×2
短缩珠【1】	溜め短缩 +1，体术 –1	修罗原珠 ×1，轰龙の上鳞 ×2
短缩珠【3】	溜め短缩 +4，体术 –2	琉璃原珠 ×1，峰山龙の坚岩甲 ×1，风牙龙の坚壳 ×2
全开珠【1】	本气 +1，气配 –1	阳翔原珠 ×1，雷狼龙の角 ×1，冰牙龙の棘 ×2
全开珠【1】	本气 +1，气配 –1	修罗原珠 ×1，雷狼龙の尖角 ×1
全开珠【2】	本气 +3，气配 –1	琉璃原珠 ×1，岚龙の角 ×1，绿迅龙の上斑毛 ×2
KO 珠【1】	KO+1，溜め短缩 –1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，草食龙の头壳 ×1
KO 珠【2】	KO+3，溜め短缩 –1	阳翔原珠 ×1，角龙の背甲 ×2，オオクワアゲハ ×2
KO 珠【2】	KO+3，溜め短缩 –1	修罗原珠 ×1，坚牢な骨 ×2
夺气珠【1】	减气攻击 +1，スタミナ –1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の爪 ×1，龙骨【中】×1
夺气珠【2】	减气攻击 +3，スタミナ –1	阳翔原珠 ×1，迅龙の尾棘 ×2，温泉チケット ×1
夺气珠【2】	减气攻击 +3，スタミナ –1	修罗原珠 ×1，土砂龙の锐爪 ×1
底力珠【1】	底力 +1，加护 –1	阳翔原珠 ×1，尾槌龙の苔甲 ×2
底力珠【2】	底力 +3，加护 –1	修罗原珠 ×1，冰碎龙の坚甲 ×2，白兔兽の大耳 ×2
爆师珠【1】	爆弹强化 +2	阳翔原珠 ×1，火打石 ×1，狗龙の皮 ×1
鼓笛珠【1】	笛 +2	阳翔原珠 ×1，へんなクチバシ ×1，角笛 ×1
炮术珠【1】	炮术 +2	阳翔原珠 ×1，アイシスメタル ×1，大タル爆弹 G×2

防御系		
装饰品	附加能力	生产素材
防御珠【1】	防御 +1，攻击 –1	水光原珠 ×1，青熊兽の甲壳 ×1，忍耐の种 ×2
防御珠【2】	防御 +3，攻击 –1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の甲壳 ×2，硬化药 ×2
防御珠【2】	防御 +3，攻击 –1	修罗原珠 ×1，青熊兽の坚腕甲 ×1，硬化药グレート ×2
耐火珠【1】	火耐性 +1，水耐性 –1	水光原珠 ×1，火药草 ×5
制火珠【1】	火耐性 +2	阳翔原珠 ×1，火炎袋 ×2，龙骨【大】×3
耐水珠【1】	水耐性 +1，冰耐性 –1	水光原珠 ×1，キレアジ ×5
制水珠【1】	水耐性 +2	阳翔原珠 ×1，水袋 ×2，龙骨【大】×3
耐雷珠【1】	雷耐性 +1，冰耐性 –1	水光原珠 ×1，雷光虫 ×3
制雷珠【1】	雷耐性 +2	阳翔原珠 ×1，雷狼流の蓄电壳 ×1，龙骨【大】×1
耐冰珠【1】	冰耐性 +1，火耐性 –1	水光原珠 ×1，冰结晶 ×5
制冰珠【1】	冰耐性 +2	阳翔原珠 ×1，白兔兽の冰爪 ×2，龙骨【大】×3
耐龙珠【1】	龙耐性 +1，毒 –1	水光原珠 ×1，龙杀しの实 ×2
制龙珠【1】	龙耐性 +2	阳翔原珠 ×1，いにしえの龙骨 ×1，尖龙骨 ×2
加护珠【1】	加护 +1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の甲壳 ×2
神护珠【1】	加护 +2	琉璃原珠 ×1，金火龙の坚壳 ×2，ユクモチケット ×1
属耐珠【1】	属性耐性 +1，体力 –1	琉璃原珠 ×1，煌黑龙の逆鳞 ×2
属耐珠【3】	属性耐性 +4，体力 –2	琉璃原珠 ×1，天をつらぬく角 ×1
逆境珠【1】	逆境 +1，回复量 –1	阳翔原珠 ×1，武装への招待状 ×1
逆境珠【2】	逆境 +3，回复量 –1	修罗原珠 ×1，白鸦の羽根 ×1

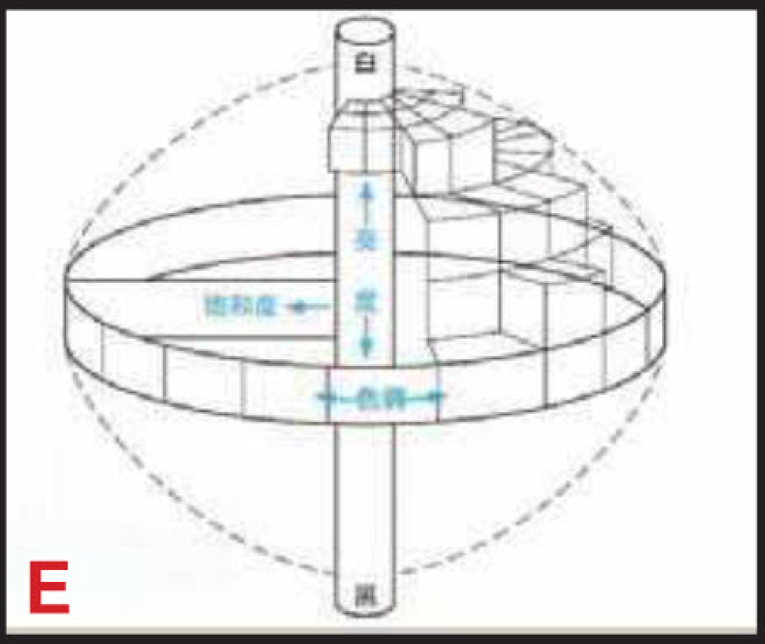
剑士系		
装饰品	附加能力	生产素材
匠珠【1】	匠 +1，斩れ味 –1	阳翔原珠 ×1，たくましい龙牙 ×1，炎戈龙の爪 ×2
匠珠【1】	匠 +1，斩れ味 –1	修罗原珠 ×1，恐暴龙の钩爪 ×2
匠珠【3】	匠 +4，斩れ味 –1	琉璃原珠 ×1，岚龙の锐爪 ×1，恐暴龙の宝玉 ×1
剑豪珠【1】	剑术 +1，匠 –1	阳翔原珠 ×1，古龙の血 ×1
剑豪珠【1】	剑术 +1，匠 –1	修罗原珠 ×1，银火龙の坚壳 ×2，冻戈龙の尻尾 ×1
剑豪珠【3】	剑术 +4，匠 –2	琉璃原珠 ×1，崩龙の坚壳 ×2，轰龙のアギト ×1
斩铁珠【1】	斩れ味 +1，匠 –1	阳翔原珠 ×1，炎戈龙のヒレ ×1，雷狼龙の甲壳 ×1
斩铁珠【1】	斩れ味 +1，匠 –1	修罗原珠 ×1，雌火龙の逆鳞 ×1
斩铁珠【3】	斩れ味 +4，匠 –1	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の上ヒレ ×1，おそろしいクチ ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心 +1，达人 –1	阳翔原珠 ×1，ねじれた角 ×1，角龙の甲壳 ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心 +1，达人 –1	修罗原珠 ×1，爆槌龙の坚壳 ×1
拔刀珠【2】	拔刀会心 +3，达人 –1	琉璃原珠 ×1，角龙の坚甲 ×1，冰碎龙の坚壳 ×1
拔打珠【1】	拔刀减气 +1，斩れ味 –1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の耐热壳 ×1，上龙骨 ×2
拔打珠【1】	拔刀减气 +1，斩れ味 –1	修罗原珠 ×1，爆槌龙の上鳞 ×2

剑士系		
装饰品	附加能力	生产素材
拔打珠【3】	拔刀减气 +4，斩れ味 −2	琉璃原珠 ×1，上质の黑卷き角 ×1，冰牙龙の坚壳 ×1
铁壁珠【1】	ガード性能 +1，体术 −1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の甲壳 ×2
铁壁珠【2】	ガード性能 +3，体术 −1	阳翔原珠 ×1，炎戈龙の碇口 ×1，炎戈龙の甲壳 ×3
铁壁珠【2】	ガード性能 +3，体术 −1	修罗原珠 ×1，冻戈龙の上ヒレ ×2
强壁珠【1】	ガード强化 +1，スタミナ −1	阳翔原珠 ×1，红莲石 ×2
强壁珠【2】	ガード强化 +3，スタミナ −1	修罗原珠 ×1，冻戈龙の坚壳 ×1，狱炎石 ×3
研磨珠【1】	砥ぎ师 +2	水光原珠 ×1，狗龙の爪 ×1，マカライト矿石 ×1

射手系		
装饰品	附加能力	生产素材
强弹珠【1】	通常弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，はじけイワシ ×5
强弹珠【3】	通常弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の坚壳 ×2，尖龙骨 ×2
贯通珠【1】	贯通弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の颚 ×1，ドスヘラクレス ×2
贯通珠【3】	贯通弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，爆槌龙の红玉 ×1，王族カナブン ×2
散弹珠【1】	散弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，アイシスメタル ×2，龙の牙 ×5
散弹珠【3】	散弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，钢槌龙の耐热壳 ×1，グラシスメタル ×2
加弹珠【1】	通常弹追加 +1，装填速度 −1	水光原珠 ×1，龙骨【中】×2
加弹珠【2】	通常弹追加 +3，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，イチノタチウオ ×2
加弹珠【2】	通常弹追加 +3，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，赤甲兽の尖爪 ×1，坚牢な骨 ×1
加贯珠【1】	贯通弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，ドラグライト矿石 ×2
加散珠【1】	散弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，潜口龙の甲壳 ×2
加榴珠【1】	榴弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，火龙の甲壳 ×2
加扩珠【1】	扩散弹追加 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の鳞 ×2
加斩珠【1】	斩裂弹追加 +2	水光原珠 ×1，白兔兽の毛 ×2
速射珠【1】	速射 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，轰龙の牙 ×2，冰牙龙の爪 ×2
速射珠【1】	速射 +1，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，火龙の延髓 ×2
速射珠【3】	速射 +4，装填速度 −2	琉璃原珠 ×1，轰龙の削颚头 ×2，火龙の逆鳞 ×1
早填珠【1】	早填速度 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，シーブライト矿石 ×3
早填珠【2】	早填速度 +3，反动 −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の牙 ×2，ライトクリスタル ×2
早填珠【2】	早填速度 +3，反动 −1	修罗原珠 ×1，电怪龙の锐爪 ×2
抑反珠【1】	反动 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の头壳 ×1，水兽のトサカ ×1
抑反珠【1】	反动 +1，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，土砂龙の坚甲 ×2
抑反珠【3】	反动 +4，装填速度 −2	琉璃原珠 ×1，尾槌龙の坚尾甲 ×2，黑角龙の坚甲 ×2
点射珠【1】	精密射击 +2	水光原珠 ×1，なぞの头骨 ×2
痹瓶珠【1】	麻痹瓶追加 +1，攻击 −1	阳翔原珠 ×1，麻痹袋 ×1
痹瓶珠【2】	麻痹瓶追加 +3，攻击 −1	修罗原珠 ×1，电怪龙の上皮 ×1，强力麻痹袋 ×1
眠瓶珠【1】	眠瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，睡眠袋 ×1
毒瓶珠【1】	毒瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，毒袋 ×1
强瓶珠【1】	强击瓶追加 +1，达人 −1	阳翔原珠 ×1，溶岩兽の鳞 ×2，ニトロダケ ×5
强瓶珠【2】	强击瓶追加 +3，达人 −1	修罗原珠 ×1，熔岩兽の上鳞 ×1，熔岩块 ×1

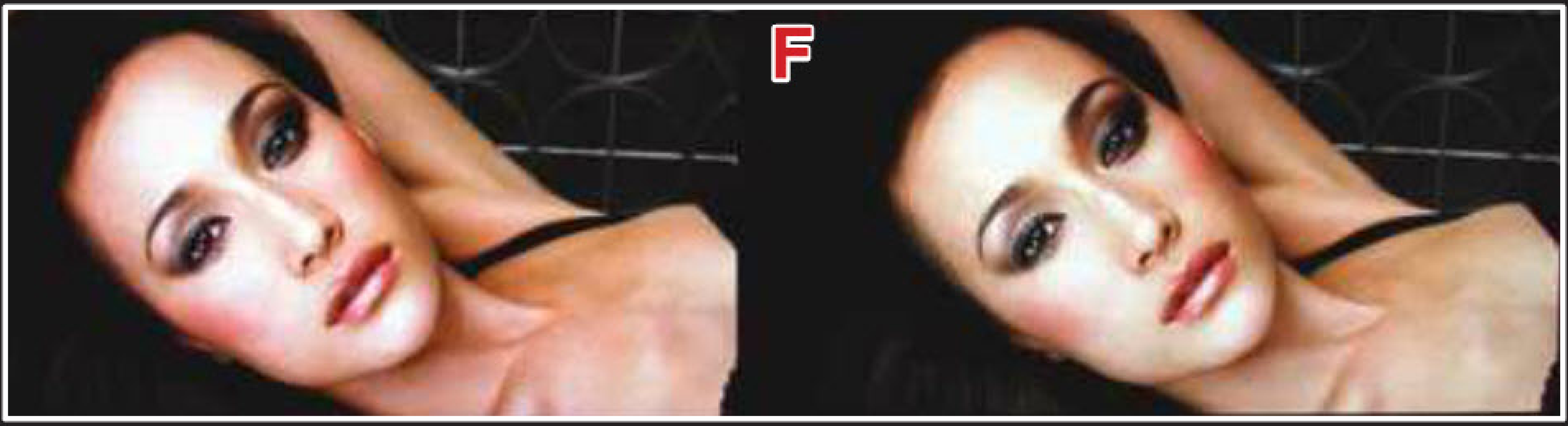
状态系		
装饰品	附加能力	生产素材
耐绝珠【1】	气绝 +1，麻痹 −1	水光原珠 ×1，鸟龙种の牙 ×3
制绝珠【1】	气绝 +2	阳翔原珠 ×1，王者のエリマキ ×1，青熊兽の毛 ×2
制绝珠【1】	气绝 +2	修罗原珠 ×1，狗龙の上皮 ×2
耐痹珠【1】	麻痹 +1，毒 −1	水光原珠 ×1，飞甲虫の甲壳 ×2
耐痹珠【2】	麻痹 +3，毒 −1	阳翔原珠 ×1，赤甲兽の爪 ×2，モンスターの体液 ×2
耐痹珠【2】	麻痹 +3，毒 −1	修罗原珠 ×1，强力麻痹袋 ×1
耐眠珠【1】	睡眠 +1，耐泥耐雪 −1	水光原珠 ×1，バギィの皮 ×2
耐眠珠【2】	睡眠 +3，耐泥耐雪 −1	阳翔原珠 ×1，王者のトサカ ×1，暖かい毛皮 ×2
耐眠珠【2】	睡眠 +3，耐泥耐雪 −1	修罗原珠 ×1，昏睡袋 ×1
耐毒珠【1】	毒 +1，气绝 −1	水光原珠 ×1，フロギィの皮 ×2
耐毒珠【2】	毒 +3，气绝 −1	阳翔原珠 ×1，毒狗龙の腕甲 ×2，鸣き袋 ×2
耐毒珠【2】	毒 +3，气绝 −1	修罗原珠 ×1，猛毒袋 ×1
耐防珠【1】	对防御 DOWN+2	水光原珠 ×1，忍耐の种 ×2，增强剂 ×2
防盗珠【1】	盗み无效 +2	水光原珠 ×1，マタタビ ×3
耐粘珠【1】	耐泥耐雪 +1，睡眠 −1	水光原珠 ×1，草食种の甲壳 ×2
抗粘珠【1】	耐泥耐雪 +2	阳翔原珠 ×1，赤甲兽の蛇腹甲 ×1，ベアライト石 ×2
耐菌珠【1】	抗菌 +1，气配 −1	水光原珠 ×1，水生兽の皮 ×2
抗菌珠【1】	抗菌 +2	阳翔原珠 ×1，海棉质の皮 ×1，大地の结晶 ×2
耐震珠【1】	耐震 +1，睡眠 −1	水光原珠 ×1，肥沃なドロ ×1
抗震珠【1】	耐震 +2	阳翔原珠 ×1，潜口龙の头壳 ×1，セッチャクロアリ ×2
耐暑珠【1】	耐暑 +2	水光原珠 ×1，冰结晶 ×3
耐寒珠【1】	耐寒 +2	水光原珠 ×1，バギィの鳞 ×2
防音珠【1】	听觉保护 +1，加护 −1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の翼膜 ×1，白兔兽の耳 ×2
防音珠【1】	听觉保护 +1，加护 −1	修罗原珠 ×1，轰龙の坚壳 ×2
防音珠【3】	听觉保护 +4，加护 −2	琉璃原珠 ×1，黑轰龙の锐牙 ×2，不气味な上皮 ×2
防风珠【1】	风压 +1，运气 −1	阳翔原珠 ×1，雷狼龙の爪 ×1，ドラグライト矿石 ×2
防风珠【2】	风压 +3，运气 −1	修罗原珠 ×1，群青色の锐牙 ×1，カブレライト矿石 ×3

地图系		
装饰品	附加能力	生产素材
千里珠【1】	千里眼 +2	水光原珠 ×1，极彩色の羽根 ×1
[illegible]	[illegible]	[illegible]



▲色调、亮度、色饱和度立体显示图。

的语言解释就是色调就是颜色，红色、黄色、蓝色这实际上指的就是一种色调，其实更准确的表示色调应该使用色环，也就是将图中这个竖条以首尾相接的方式变成一个圆圈，由红色逐渐变成蓝色、绿色、黄色再回到红色，然后点开色环中的每个颜色，你就可以选择这个色调的亮度和饱和度。如果将颜色的这三种属性变成一张示意图的话，可以参考图E，这样应该可以比较清晰的说明这三种属性所控制的范围。将这三种属性合一显示出各种不同的颜色，就是色域的显示范围了，譬如黄色里就有葡萄柚黄和柠檬黄这样的区分，只有能够准确的显示出各种不同颜色差别的显示器，才能算色域显示范围优秀的显示器。但实际上在显示器当中，色调和亮度的差别是不大的，所以只有色饱和度才能决定显示器色彩的好坏，这里对比图F你可以看到，肌肤显示出的红色，是体现人像还原能力的基本条件，左侧是IPS面板显示器，而右侧是普通的TN面板显示器，这里就能看出IPS显示的更加真实，而TN面板在色彩上表现有点淡，表现的也就是差强人意了。总体上可以总结成一句话，在更深一层的色彩表现上，广色域的显示器产品肯定会比普通色域的显示器表现出更好的色彩效果。



▲左侧为IPS广角面板，右侧是普通的TN面板。

显示颜色

介绍完色域显示范围，现在玩家应该就比较清楚显示颜色这项参数的含义了吧，16.7M、16.2M说的其实是显示器在色域显示范围内能够表现出的颜色数量，M就是英语里million的意思，即百万。不过这个章节要说的是这项参数的虚假成分，因为现在我们看到的液晶显示器大部分都是TN面板，但显示颜色参数标注的却又都是16.7M，而真正的16.7M显示颜色只有广角屏幕才能做到，也就是使用PVA、IPS、MVA这三种面板的显示器，而发展到现在，市场上稍显主流的也就只有IPS这一种了，所以如果你非常在乎游戏颜色上的还原程度，只有IPS面板的显示器才是你的首选，至于标注着16.7M这样的TN面板的显示器，只要经过对比你就能发现它和IPS面板之间的差距了。当然这里直接说厂商虚假也有些过分，因为显示颜色这项参数也和显示器的技术有很大关系，玩家都知道显示器的面板只是一个显示器件，它是不能直接接受显示命令的，所以它必须找一个翻译来帮它解释它应该显示什么，这个翻译就是驱动电路，也就是显示器里的主板。而显示器的主板也有位数一说， 分6bit、8bit、10bit、12bit这几种，位数可以理解成它能翻译的色彩数量，其中8bit指的是2的8次方种颜色，即在RGB三原色通道中，每个色彩通道上能显示256级灰阶，所以它能显示的色彩总数也就为256×256×256=16777216种了，这样直接看上去就是16.7M，所以厂商的标注都是按照主板位数来决定的，至于这些色彩TN面板能不能真正的显示出来，显然就不在厂商的虚假宣传范围内了。不过也要提一点，现在的TN面板一般都使用了广视角补偿膜，通过这种技术，TN面板可以取得最大150度的可视角度，在此基础上配合8bit主板还是能接近16.7M的显示颜色的，但肯定不可能真正达到，否则IPS面板也就没有人用了。另外还要说的是，16.7M的显示颜色已为理论极限，即便显示器的主板位数达到了10bit、12bit，标注的也会是16.7M，毕竟液晶面板的显示能力也是不可能超过这个数字的，但10bit、12bit还是会从视觉上取得更加丰富的颜色，至于原因，这主要取决于个人差异，一般来说对颜色要求极高的设计师等职业才会使用10bit、12bit的高档液晶显示器，普通的游戏玩家是不需要的。

▲显示器的驱动电路位数厂商是不标注的，想知道只能拆开看。

各种认证

最后每个显示器上还有各种的标签认证，这里也主要介绍几个。常见的显示器认证体系主要分为安全规范认证和兼容性认证，其中安全规范认证主要是针对显示器产品自身的质量和色彩、灰阶表现能力以及对用户的健康等方面进行严格的要求和检测，而兼容性认证主要是针对操作系统和硬件的兼容方面。在安全规范认证里，TCO是最为常见的一个，这个和三星显示器的ToC技术是不一样的，玩家购买的时候注意区别。TCO的中文全称是“瑞典专业职员联盟”，这是显示器行业中公认的最为通行的认证之一，TOC主要对显示器产品的亮度、色彩偏差和色彩灰阶的线性度有很大的要求，同样辐射、环境和能量利用也在最新的TCO认证的检查范围内，所以有TCO认证的液晶显示器除了品质有保证之外，在健康方面也会给玩家更大的保护。另外还有一个比较常见的认证是能源之星，这个玩家在很多产品上都能看到，它其实是美国环境保护署发起的一项能源节约计划，但在显示器认证上则是综合了显示面积、像素数、工作功率、待机功率、关机功率等多项因素，虽然对健康没什么帮助，但有这个认证的东西肯定省电，成天打机的话肯定能节约不少钱的。最后还有一个认证是Windows 7兼容认证，实际上它的作用就是认证和电脑系统是否能够兼容，其实了解电脑硬件的玩家也知道显示器和系统的关系并不大，主要还是主板等其他方面的兼容，所以这项认证最关键的一点就是证明显示器是否提供了对HDCP高清保护协议的支持，也就是高带宽数字内容保护。通俗的说，这就是一种防止数字内容盗版的加密技术，如果软件和硬件有一个不支持，那么我们就无法读取数字内容了，这点和玩家的关系不大，所以也就不再详细介绍了。

▲虽然有时会影响美观，但是认证多了没有坏处。

总结

在这一章节的介绍里，玩家应该了解到显示器中稍微深层次的一些内容了，但限于篇幅和玩家知识程度的不同，也就只能浅尝辄止地说到这里了。关于这里介绍的重点，无非是就是显示器的颜色，观察这一点最没技巧的办法就是看可视角度，一般来说可视角度越大，显示器的显示颜色就更好，也就更符合16.7M的标准，至于讨不讨自己眼睛的喜欢，还要根据自己的想法来判断了。至于一些其他的问题，在下期的软硬兼施栏目里还会再提到一些，玩家们也可以来信询问想要知道的问题在今后的软硬兼施里进行统一的解答。最后希望玩家能挑选到一台合适的显示器顺利地步入到我们的次世代阵营。

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

最近的天气真是变化多端，温差上下十度左右。如此强烈的反差后果自然就是让众人得上了感冒……感冒这病，说小不小、说大也不算大，不过编辑部人员众多，一旦有人患上了感冒，那可是一传十、十传百的。其实我想说，最近入冬天气变化多，各位还是要注意保暖，别看中午大太阳烤得人热烘烘的，晚上冷风一吹保准回到家就感冒。最后我还想说，其实八重樱姐姐在大冬天中依然保有穿“长裙”的习惯，真是令人钦佩无比，当然好孩子切勿模仿。

《泪洒三重冠》的移植还算比较厚道，但由于PSP机能有限，自然无法表现出原作其强大的画面。所以还是推荐有兴趣的朋友去玩一下PS3版。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

Nail'd 摩托也疯狂！

原名	Nail'd		
机种	多机种	类型	竞速

想必各位竞速类玩家最近都沉浸在《GT 赛车 5》的世界中不能自拔吧，不过偶尔换换口味也是很需要的，这款《疯狂越野摩托》就是一个不错的选择，追求火爆与速度的本作非常适合用来放松娱乐，下面就让我们一起开始这款刺激的摩托竞速游戏吧。

操作简介

追求速度与爽快的本作在操作上可谓简单到掉渣，除了加速、刹车和氮气以外就什么操作都没有了，简单的操作让任何抱怨手柄按键太多的人都可以轻松游戏。比赛过程中可以随时按 RB／R1 键切换歌曲，游戏的音乐素质还是很不错，火爆的游戏配合激情的音乐很有感觉。

左摇杆	方向控制
LT/L2	刹车／倒车
RT/R2	加速
LB/L1	氮气加速槽／自定义驾驶员
RB/R1	切换至下一首歌／选择赛车
X/□	氮气加速槽
Y/△	重新开始比赛
A/×	确定
B/○	重设赛车位置／取消
START	菜单

游戏模式简介

TOURNAMENT

锦标赛模式，游戏的主菜，玩家要逐步通过世界各地的不同比赛来解锁人物配件和赛车配件。在这个模式里玩家可以尽情地自定义自己的角色和赛车，赛车更换各个部分的部件对性能的影响都直观体现在画面中，而涂装和颜色的选择更是相当丰富。

GO OFF-ROAD

集合了各种街机玩法的单人模式，在此模式下可以进行三种比赛，TIME ATTACK、QUICK EVENT 和 CUSTOM TOURNAMENT。

TIME ATTACK 顾名思义就是时间挑战赛，此模式下只有玩家一人进行比赛，不过玩家可以通过打开幽灵车的方式来不断挑战自己的成绩；QUICK EVENT 是最简单快速的游戏方式，只要选择好比赛方式是否开启无限氮气等就可立即比赛；CUSTOM TOURNAMENT 则是锦标赛模式的自定义版，可以随意更改赛道、规则、赛车和驾驶员等，但是必须通过锦标赛中的一些地图并获得车辆才能游玩本模式。

在 QUICK EVENT 模式中游戏还为大家准备了三种玩法，TIME CHALLENGE、STUNT CHALLENGE 和 SIMPLE RACE。其中 TIME CHALLENGE 是正宗的街机时间模式，一上来有 20 秒的初始时间，每通过一个检查点则增加一定的时间，具体增加时间的多少则和玩家的特技表现有关，直到过关或时间结束为止；STUNT CHALLENGE 是特技分数挑战赛，一共支持和 11 名 NPC 进行对战，此模式下的排名通过飞行特技表演等手段取得的分数总数来决定，至于速度快慢反而不是最重要的。SIMPLE RACE 则是最传统的名次竞速赛。

其他选项

MULTIPLAYER：多人模式，支持网络对战和局域网对战，游戏中的全部单人比赛方式几乎都支持网络对战，最大支持 12 人。

GARAGE：这里可以查看和设定自己的人物与赛车，还可以查看自己在各个模式中的成绩与解开的成就。

OPTION：游戏设定。

一些游戏技巧

空中驾驶

本作的一大特色就是空中驾驶，玩家除了平时在赛道上的操控以外一旦遇到陡坡等处只要按住氮气加速就能远远地飞出去，在飞行过程中我们同样可以利用摇杆控制赛车的方向，氮气加速也可以同时发动。在空中除了左右方向的操纵外，推动摇杆上可以让赛车快速落地，而拉动摇杆下的话则会让赛车尽可能的停留在空中，空中操作可以说是本作最为爽快的地方。

氮气加速

游戏中可以增加氮气槽的方法很多，最主要的一个方法就是穿越赛道中带火的栏杆，很多栏杆都是位于空中的圆形环，并且大多在一些分支道路上，所以要取得这些加速点的话就必须对赛道极为熟悉，并且熟练运用空中操作才能取得。除了穿过栏杆外还有一些增加氮气的方法，比如快速飞起后完美落地，在空中停留较长时间等等。其中有一个比较有意思的设定，玩家在赛道中行驶到一定速度的话一直拉住摇杆下可以将车头抬起来，这时候赛车的速度会明显提升，随后在推摇杆上将车头放下来的话也可以增加氮气槽。

泪洒三重冠 携带版

追求王道的旅途

原名	テイア・ズ・トゥ・テイアラ・花冠の大地・Portable		
机种	PSP	类型	战略角色扮演

人气角色扮演游戏《泪洒三重冠》终于移植 PSP 平台了，本次 PSP 移植版加入了全新的评价系统和全新的难度使得本作的挑战性进一步加强，当然新插画什么的更是一个不能少了，并且游戏中全部的 CG 画面都支持保存为桌面壁纸，可谓十分厚道，如果你还没接触过这款优秀的作品，那这回一定不能错过。

LezardSnake

系统详解

战斗与技能

游戏的战斗是标准的战棋类，本作虽然没有高低差的概念，但是站位的概念还是有的，也就是说攻击敌人的背面会有伤害和命中上的加成，同样被攻击也是，而且效果十分明显。ZOC 移动限制系统的设定也同样存在，选择人物后周围一圈深蓝色的格就是该角色的有效 ZOC 范围，利用 ZOC 堵路可以有效的防止被敌人攻击背后和保护防御力较低的远程类同伴。除了普通攻击外，消耗 MP 即可使用必杀技与魔法，根据职业的不同可以使用的技能魔法也不相同，其中技能除了自己职业特有的止职业必杀技外还会有各个角色专属的角色必杀技，通过等级的提升可以不断习得新的技能，游戏中还可以获得和购买一些技能书从而习得新的技能。除了上述的几种习得技能外游戏里还有一种装备技能，需要在身上装备技能书来发动，随着技能等级的上升最多可以同时装备 5 本技能书。

人物等级

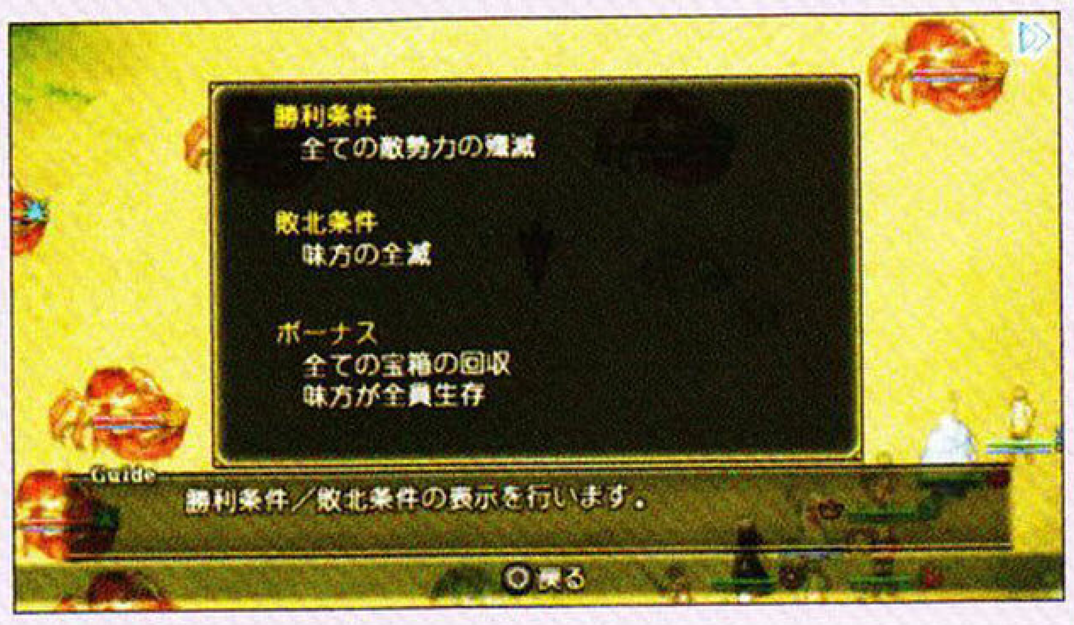
本作人物有两个等级可以提升，LV 等级和 SKL 等级。LV 等级就是人物等级，提高后人物的各个能力就会上升，而 SKL 是技能等级，技能等级提高后可以修得新的技能并且提升到一定程度后 CHAIN STOCK 槽的最大值也会增加。LV 等级和 SKL 等级的经验值完全分开计算，互不影响，除了攻击和打到敌人外，使用道具和辅助魔法等行动也会增加经验值。本作同样可以使用死亡练级法，GAME OVER 后重新开始经验值是会保留的。

属性相克与エレメント・サイクル

游戏中一共有火、风、地、水、圣、星和暗 7 种属性，每个角色都有一个属于自己的属性，分别分成两组以地→水→火→风→地和星→圣→暗→星的顺序前后克制，而两组属性间并没有克制关系。这些属性都会放到画面中名为エレメント・サイクル的属性盘上，战斗中可以随时查看，不过这个轮盘每回合都会转动，处于轮盘最上方的两个属性会有额外的加成。游戏中属性对攻防能力的影响十分大，如果想顺利进行战斗的话就必须时刻注意属性相克，尤其在高难度敌人能力全面占优的情况下属性相克将是各位玩家惟一的法宝。

リ-ダ-スキル

游戏中在选择出战角色时玩家可以设置一名队长，队长的状态栏上会有一个皇冠图标进行标明，当这名角色被选为队长后战斗中就可以使用他专有的队长技能了，具体方法就是让其他角色围到队长周围一定距离之内，队长技能就会自动发动。每个角色的队长技能并不相同而且十分富有人物性格，比如魔王アロウン的队长技能是范围内的全部女性角色能力上升，アルサル的队长技能为范围内同伴的体力小回复，队长技能的具体功效可以在スキル菜单中查看，技能前标记有皇冠的即是。根据战况需要选择不同的角色当队长可以令游戏进行顺利不少，各位玩家也可以通过搭配各种队长技能实现不同的战略打法。



CHAIN STOCK

当人物头像下方的 CHAIN STOCK 槽攒满一条后即可使用一次连续攻击。连续攻击的发动方法也十分简单，当满足发动条件后攻击敌人时，在发动攻击的瞬间敌人身上出现一个红色圆圈。此时只要按下○键即可发动连续攻击。一开始 CHAIN STOCK 槽只有一个，随着人物的 SKL 等级不断提升 CHAIN STOCK 槽也会增加，最大 4 个槽的时候就可以一次连续攻击 4 次了。有一点需要注意，不论你的第一下攻击是否击倒了敌人都可以发动连续攻击，所以如果第一击就将敌人击破了那么就不要发动连续攻击了，这样会浪费掉 CHAIN STOCK 槽。除了连续攻击外，CHAIN STOCK 槽还有一种用法就是使用 BOOST MAGIC，因为魔法类角色是不能发动连续攻击的，所以可以利用 CHAIN STOCK 槽来发动 BOOST MAGIC。所谓 BOOST MAGIC 就是各个普通魔法的强化版，在魔法菜单内按□键即可查看 BOOST MAGIC，BOOST MAGIC 在威力和范围上都会有强化，当然消耗的 MP 也会增多一些，每种 BOOST MAGIC 消耗的 CHAIN STOCK 槽数量也不尽相同。

据点与兵站所

游戏进行到第三章后即可开启据点系统，在据点内可以调整队伍的装备，购买武器道具，如果有特殊事件的话还可以在军议里触发。不过据点最重要的一个设施就是兵站所，在兵站所可以雇佣士兵来协助我们战斗，雇佣兵的初始等级为 1，达成一定等级后雇佣兵可以转职为高级职业，高级职业不能转回低级职业，但是高级职业之间却可以随意转变。转职后等级会重新变为 1，但是 HP 和 MP 会以转之前的一半进行保留，培养出的高级职业今后可以直接雇佣，所以只要用心培养的话，佣兵是可以超越主角们的存在，在高难度模式下佣兵绝对是我方的中坚力量。雇佣兵除了战斗成长外还可以在兵站所内选择训练，不过要想出击的话就必须解除训练了，训练设施可以通过投资来增加等级从而提高训练效果。还有比较有趣的一点是本作佣兵虽然脸谱都一样，不过配音却有很多种，从强气御姐到娇蛮萝莉一应俱全，绝对满足各位玩家的后宫欲望。男佣兵？完全无视……

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

本人雄心勃勃的《使命召唤 黑暗行动》转生计划现已处于放弃的边缘，至今仍然未完成一转。从4代的6转、5代的2转再到6代的1转，虽然《COD》的网战一如既往地好玩，但是个人感觉4年下来整体变化还是小了点儿。另外网速问题也是很影响心情的一个原因。写到这里，很想知道下一代《COD》的网战会是什么样子，还有IW的新作明年会不会发售。不过这都是比较遥远的事情了，相比之下我们还是先关注《杀戮地带3》和《战争机器3》都吧。

游戏 免费好礼 ×2（From 微软）

如果我没有记错的话，Xbox LIVE上一共出现过4个免费的XBLA游戏（不算活动和赔偿的礼品）。在12月中旬，微软又放出了免费XBLA游戏，而且一放就是两款！截止到12月14日的今天，这两个游戏还是免费的，不知杂志上市后会不会变化，总之有条件的玩家赶紧去下吧！

Doritos Crash Course

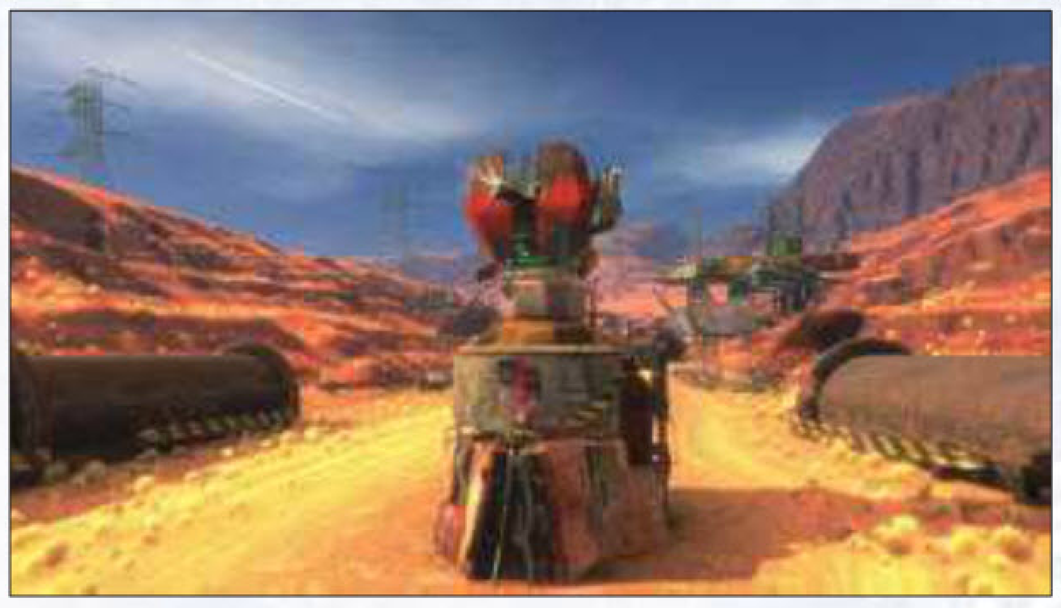
和《Harm's Way》一起出的本作在成就难度方面有着天壤之别，有人说本作的难度和《Trials HD》差不多，这个评价过了一点儿，但本作的全成就难度的确很高。

本作是一款控制玩家的虚拟人偶来过关的动作游戏，游戏中有15个关卡考验玩家的体能极限，关卡中有着各式各样的坑人机关，大部分关卡都需要死上很多次才能通关。游戏的操作很简单，按下LS为蹲，A为跳跃，LT或RT为跑步，跑步中按下会滑行，但跑太久会晕。

游戏可以4人同乐，不过事实上游戏时是各人跑各人的没有影响，只是最后比较成绩而已。如果在某一关狂死几十次的话，也可以按RB跳关，但如此一来不会算你通过。

游戏的成就难在每一关都要拿到金牌。由每一关的时间都很短，高手全成就也用不了多少时间。不过奉劝各位玩这个游戏时还是更多地注重于游戏本身比较合适。

Harm's Way



最好拿全成就的游戏是什么？《降世神通》！最好拿全成就的XBLA游戏是什么？《破坏王》！

OK，小和尚的地位目前还是无人能及，不过《破坏王》的挑战者出现了，那就是这款《Harm's Way》。这个游戏的玩法比较独特，基本上类似于《马里奥赛车》，即可以干扰对手的竞速游戏。不过玩家除了可以扮演车手之外，还可以负责炮台。车手的工作就是开车加给炮手升级，而炮手的工作就是干掉对手。

游戏中会出现5种道具，性能各异，包括反弹炮弹、释放烟雾、炮手升级、炮手降级和加速。游戏的玩法非常简单，不过支持在线联机，最多同时4组8人对战，玩起来还算比较欢乐。

游戏的成就难度异常之低，大概也是40分钟就能拿齐。和《破坏王》相比，本作的成就有一个难点，那就是需要一个好友与你联机。所以从时间上来说两者不相上下，但难度还是有些高下之别的。不过本作的乐趣肯定比《破坏王》强。

分享 Xbox LIVE回馈计划

为了答谢5年来玩家对X360的支持，微软正在计划一个盛大的Xbox LIVE回馈计划，这个计划名为Xbox LIVE Rewards。

加入这个计划的方法很简单，在PC登录http://rewards.xbox.com/即可，如果你之前已经在Xbox官网以你的账户登陆过，那么很快你就能完成注册。不过需要注意的是，目前该活动仅针对美国和英国的账户开放，但未来会对更多地区开放。

目前看来此项计划只对账户ID有限制，对玩家IP没有限制，也就是说中国玩家以美服账户登陆一样可以享受回馈，那么究竟有哪些好礼呢？让我们来看看下面的表。

另外最近美服又在展开买XBLA游戏送MSP点数的活动，不过截止到20号结束。之所以说这个事儿，是因为最近有些来信问相关问题，这些读者都是参加过此前微软的类似活动的，结果至今也没拿到说好的奖励。大家在参加这个活动时要注意两点，首先是该活动限定于哪些服的账户，如果该服有活动的话，当你登陆LIVE后肯定有提示；其次是玩家还要进入Arcade Offer下载玩家图示，这样才能正式完成登记。并不是说必须参加Arcade Offer才能拿到奖励，但参加了一定可以拿到！

行动	免费会员奖励	金会员奖励
续订一个月金会员	—	10
续订三个月金会员	—	30
续订一年金会员	—	200
首购或续订金会员家庭包	400	400
首次购买及续订金会员	100	100
首次购买Xbox LIVE商场内容	100	100
购买特定Xbox LIVE商场内容	不定	不定
在Xbox LIVE上启用Netflix服务	—	100
每个月接受问卷调查	20	20
参加Xbox LIVE独家促销活动	特别礼物	特别礼物

注：表中的数字代表MSP点数。

游戏 GAME GAME 3.0

《GT 赛车 5》通过网络更新逐渐完善和扩充

文：雷电

《GT 赛车 5》自 11 月 24 日发售以来已经进行了 3 次重大更新，从 1.0 版本到现在的 1.03 版，更新频率快，变革虽然不至于说翻天覆地，但也在车损机制和网络速度方面做出了很大进步，虽然如此，不管是从山内口中所说的“离我的心目中完美的赛车游戏还很遥远”还是从玩家本身的游戏体验来说，游戏可以进一步打磨的地方还很多。

线上碰碰车杀手

网战新车损规则

1.03 版本升级补丁 149MB，为线上竞速模式增加了全新的“可控车损规则”，房主可以设定比赛中玩家车辆碰撞后的损伤程度，分为无、中、重三种。中等车损时，玩家的车辆碰撞后机械部件受损，性能下降，但是会在经过一段时间后自动恢复；重度车损时，车损对性能的影响将非常严重，只有进入维修站才能修复，车损会有指示图标。目前网络对战中碰碰车式玩法的玩家实在影响想好好驾驶的玩家的心情，为了公平起见，加强车损惩罚，会在很大程度上遏制乱撞情况的出现。

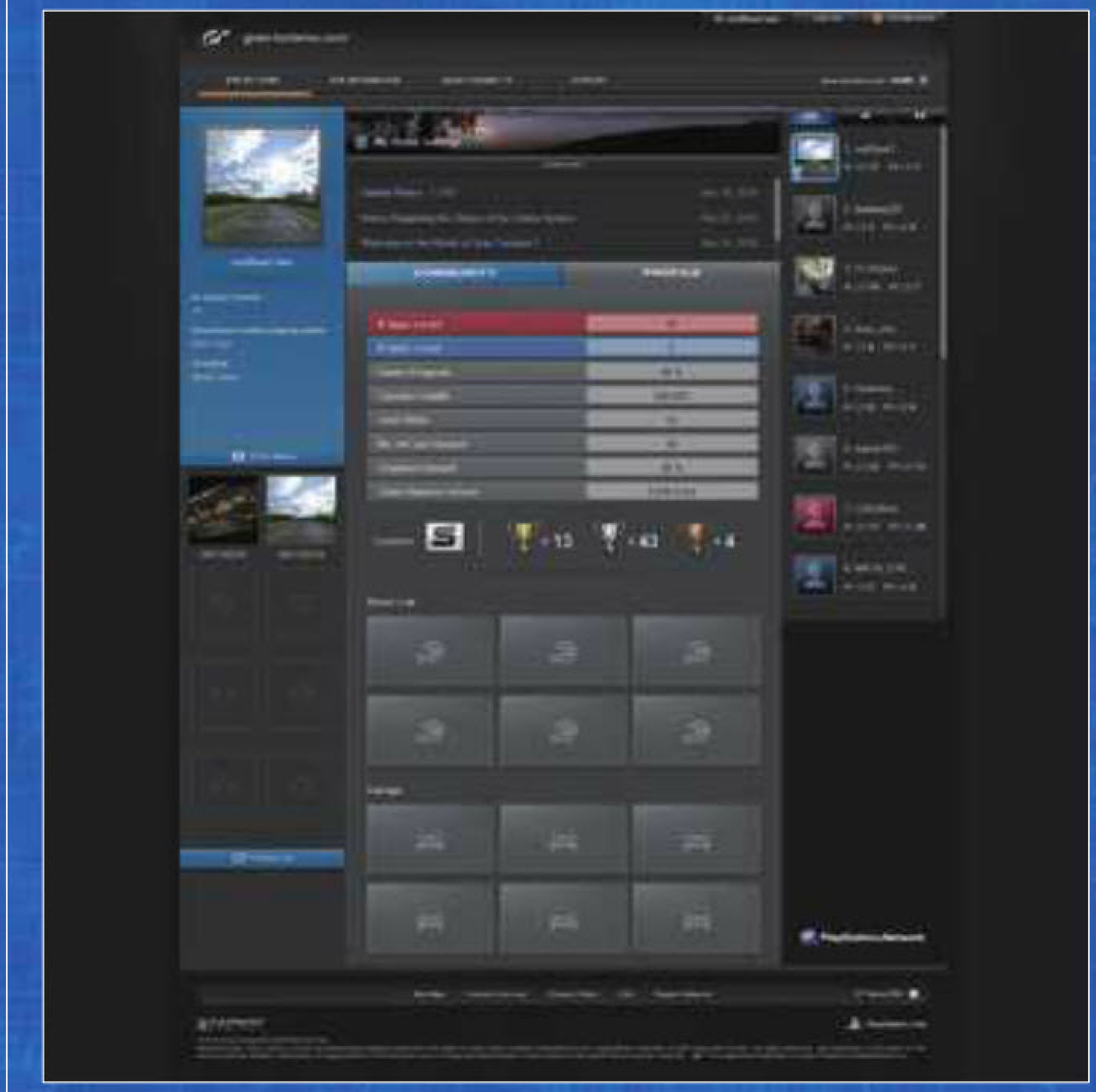
更新动向

通过浏览器参加 B-spec 的模式 12 月底上线

在任何一台联网的 PC 前，使用浏览器登陆 GT 官方网站，用自己的 PSN 登陆后，就可以随时控制车辆展开 B-spec 的教练驾驶模式的游戏了。本期杂志截稿之前，日本和香港的 GT 官网已经悄悄打开了 PSN 账户登陆功能，浏览以下网址，选择 log-in，输入 PSN 账户名和密码就可以在线查看自己的游戏信息了，就和游戏中的 COMMUNITY 社区栏内的内容相近。

https://www.gran-turismo.com/hk/gt5/signin/

你可以查看自己的留言板、照片等，还可以到好友的主页查看。不过目前通过浏览器进行 B-spec 的功能还未开启，相信不久即将完成。



更新传闻

进一步的更新方向是将标准车变成精致车！

你是否仍旧对标准车那“达不到标准”的建模感到懊恼呢？在最近对山内一典先生进行的一次访谈中，山内先生表示在未来的更新中，有计划把《GT5》中的一部分标准车升级为精致车。当然，这只是“有计划”。当然，这并非什么不可能的事情，只要制作组有精力有钱有良心，就会有越来越多的精致车出现，让我们一起期待吧。

更新车辆

圣诞节三辆免费车辆下载

SCEJ 近日公布，12 月 24 日，PSN 上将放出《GT5》的三辆免费 DLC 车辆下载内容作为玩家的圣诞礼物，它们是：Lamborghini Murcielago LP 640、Jaguar XJ13 和 BMW M3 Coupe，全部为“Chrome Line”涂装。不过这条消息目前只从日本相关部门传出，其他地区暂未得到确定，不过这并非什么“艰难的决定”，相信世界各地的玩家都将收到这份圣诞礼物。

消息总汇

■线上大厅的功能将逐步添加上来，日趋完善。

■正在考虑在某些特定的时刻移除游戏中的 HUD（屏幕上时速等各种显示图标）。有些时候确实不希望 HUD 出现在画面中，可以更具体地选择最好了）。

■正在考虑加入线上赛事获胜后的奖励内容，比如金钱等。目前的版本内，线上模式并没有实质性的游戏内容奖励。

■正在探讨在《GT5》中加入一种“Free Roam”模式的可能性，玩家可以随意开开车，拥有时速限制和交通法规，玩家甚至可以下车走走，探索环境。

■直接将游戏中的回放录像上传到 YouTube 上的功能在游戏发售之前的最终阶段被去掉，因为重新编码视频并上传会消耗太长时间。不过山内一典仍然在考虑重新加入该功能。

■之前宣传中吸引眼球的 Red Bull X1 终极赛车的解锁方法是：达到 30 级解锁 Sebastian Vettel Challenge，完成该挑战。

更新 UPDATE GAME 3.0

《使命召唤 黑暗行动》PSN 用户近期更新介绍

不知不觉中，《使命召唤 黑暗行动》发售至今已经历过两次更新了，可能上 Live 的玩家没什么太大的感觉，这次更新主要是针对 PSN 用户。前段时间 PSN 联机时老出现一些奇怪的 BUG，例如无法平衡玩家、各种连接错误、莫名奇妙的回档、主菜单无故拖慢，甚至有些挑战在“转生”后依然保持“完成”的状态等等。这次更新的主要目的就是去除这些 BUG，使得联机时更为顺畅。对于大多数玩家来说，打完一场比赛后自动掉出房间真是非常无语，要是碰上回档……那么先前的努力都会前功尽弃。

言归正传，升级补丁虽然只有区区 27MB，但实际下载时间需要 2 小时左右。是的，你没看错……全球怎么说都有 30 万左右的 PSN 在线玩家下着补丁，无论是美服、港服或者日服都差不多。另外这次更新还追加了一些全新的“限时合同”(CONTRACTS)，种类更为丰富，像 AK74U 这类大众武器也追加了限时挑战，完成后还有额外的 XP 奖励，对于一些经常转生的玩家来说，无疑又是一个好消息。

最后大家可能对《使命召唤 黑暗行动》网战中的 15 次转生图标感到陌生，看了下图后就会一目了然。而且这些标志都可以作为后期素材自由搭配，拼出独一无二的图案。

文：脆薯条

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

随着《怪物猎人 携带版 3rd》的火热，最近身边满眼都是猎人们。他们时刻手捧 PSP，三四成群围在一起，时而互相吐槽埋怨，时而大呼小叫，时而爆发出笑声一片，真是非常让我等非猎人们羡慕。看来游戏最大的魅力果然还是和朋友一起玩，我相信无论将来电子游戏会发生怎样的进化，和“朋友一起玩”这个主题只会越来越重要。那份能分享的快乐和游戏情景的回忆肯定会伴随每个人一生。

GSC超可动黏土Fate/StayNight Saber

多边宝箱

脆薯条 提供

2010 年 11 月发售 /Good Smile Company/4000 日元

本次为大家介绍的宅物是刚刚发售不久的 Q 版黏土新作——《Fate/StayNight》中的超人气女王 Saber。各位读者想必要问这 Saber 的粘土已经出了无数个了，怎么又来？公司如其名的“奸笑社”会告诉您：“我们这回可是超可动的哦！”

确实，本次粘土新作的最大卖点就是超可动，区别于以往只有关节根部能动而大部分动作都要靠换配件来实现的旧版粘土，超可动黏土可谓在可动性上下足了功夫，新设计的四肢和腰部裙甲都足以让玩家摆弄出各种 Saber 的标志性动作。不过各位读者也绝对不用担心这回粘土附件的质量，虽然超可动黏土不再需要单独的四肢替换件来实现各种动作，但是 GSC 在其他配件上下足了功夫，除了黏土标准的两张不同表情的脸部配件和各种固定手型外，“奸笑社”更是厚道地同时附赠了 Saber 的全部武器！石中剑、胜利誓约之剑和阿瓦隆样样齐全，甚至连风王结界状态下的武器也附送了一把，可谓让各位玩家一次性把 Saber 的全部家当收入囊中。本次粘土 4000 日元的售价相较以往要

贵那么几百日元，不过总体来看还是物有所值的，各位粘土控和 Saber 控一定不要错过。

真实版天蚕衣诞生！

多边趣闻

星夜 提供

不管是中国武侠小说里的天蚕衣，还是美国漫画中超级英雄们的战衣，那种穿起来柔软有弹性，却又刀枪不入的贴身衣物永远可列入宝物级防具的行列。现在科技的力量让我们这些草民们也有穿上天蚕衣的机会了！Dow Corning 公司的“高性能防护布料”DEFLEXION 就是现实版的天蚕衣！

DEFLEXION 其实是一种用硅制成的织物，它在通常状态下是软绵绵的，而且透气性很好，如果制成衣服穿在身上将会非常舒适。而一旦受到外力冲击，它会立刻变得坚固无比，可以分散冲击力，对人体提供保护。只要穿上它，任何人都可以拥有金刚不坏之身！

Dow Corning 公司提供了多种厚度、柔韧性、硬度和透气性都不同的产品，适应用户的不同需要。目前研发成功的 DEFLEXION 只是第一代产品，在变硬时的坚固程度方面估计还达不到刀枪不入的境界，目前主要是用于制成紧身运动背心，在摔倒、碰撞时能降低对身体的伤害，还可以用来作为笔记本电脑或手机的防摔护垫。不过随着科技的发展，今后升级换代的产品或许真的可以实现刀枪不入哦！

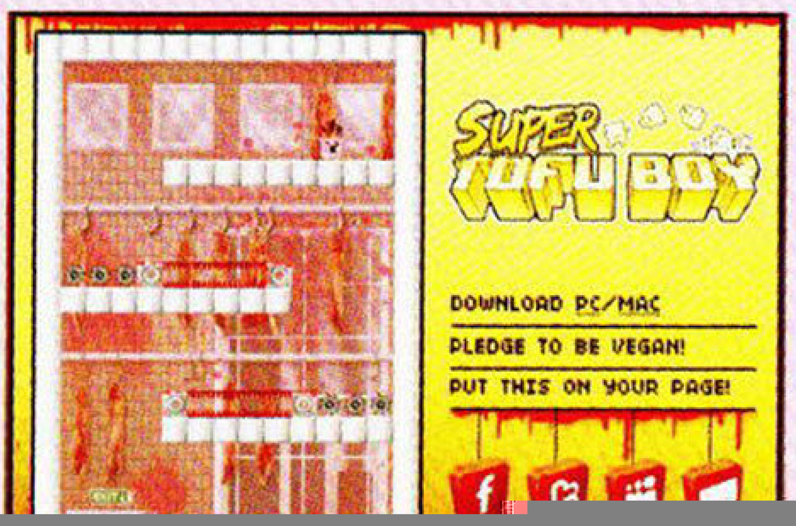
绷带妹爱上豆腐哥

铃 提供

多边趣闻

还记得肉肉哥吗？他为了拯救绷带妹，经历了重重磨难，性命损失了数千条不说，关卡中的每个齿轮几乎都沾有它的鲜血。本以为肉肉哥救出绷带妹后两人会甜蜜地生活下去，谁知豆腐哥突然出现！据悉，原来肉肉哥是一个脾气暴躁又喜欢记仇的家伙，而且血淋淋的他身上的味道很难闻，相比之下，豆腐哥就完全不同了，性格温和，身上也是香喷喷的。介于以上种种原因，绷带妹决定抛弃肉肉哥转而去找豆腐

带妹在一起，那么别人也休想。这剧情可不是本人瞎编的，而是《超级肉肉哥》登录 PC 平台的追加内容——“超级豆腐哥”模式。玩家要扮演豆腐哥从肉肉哥的手中拯救绷带妹。希望制作小组能尽快在 Xbox Live 上放出豆腐哥的追加 DLC，这么一来各位 Xbox 玩家就能使用香喷喷的豆腐哥啦！



神秘人 L博士

第一次约会太重要了，不但能加深互相的了解，还能获得非常多的潜在信息。下面我们就来分析一下。

首先是定日期，这里要注意最好先询问对方的方便时间，这是基本礼貌。大致确定后要由你果断确定时间地点，切忌犹豫。果断做决定的能力是提高女性好感度的重要一项！

约会当天，外形要适当修饰。还是那句话，至少要看上去干净整洁。注意发型，如果平时没有特别的发型，当天就不要搞成湿湿黏黏的、故意弄一个发型。不要把手机反复拿出来看时间，第一眼看到对方出现时要自信地微笑。然后就是谈话阶段了，话题的寻找是关键。这里很多人都爱犯一个错误——不要试图把话题引导至自己感兴趣的、擅长谈论的领域。除非你们确实拥有共同的爱好领域。男人往往爱犯这样的错误，喜欢在女人面前滔滔不绝地谈论自己擅长的领域，其实这在第一次约会是不合适的，尤其是体育和计算机硬件方面的话题更要特别注意控制。正确的方法是把话题引导至她感兴趣的领域，让她多说，并表示你喜欢听她说话。此处记住，尽量在每一个话题的结尾处，与其分享情感上的意见并寻找共鸣。这部分确实需要一定慧根，相信自己吧！

谈话之外，冷不防地插入一句："这件 XX（如裙子，但最好是服饰的细节）蛮适合你，意外地有品位呢 ~" 但记住不要多说，点到为止。但切忌直接夸奖对方身材或者脸蛋，只要严肃地评论其穿着有品位就好了。

还有一点容易被很多人忽视——所选择餐馆的味道。学生阶段的女孩可能对餐馆的档次要求还不是特别高，但是味道方面一定不能马虎。"带妞儿去吃好吃的东西，是把妹的最高手段。"到此为止，还不能掉以轻心。最后还有重要的一步，回顾你们的所有话题，找出最具操作性的一个（例：她提到的某本书，某个电影，某个地方，某个餐馆，）以此为切入点寻求下一次约会的机会。总之是要留下伏笔，让对方期待下一次约会。

铃

关于约会这方面您所提示的注意事项都还挺正确的。除了不把话题往自己擅长的方面引导外，在适当的时候多让女孩子讲她感兴趣的比较好，不经意间把人家的兴趣爱好也能探个大概。如果女孩子话匣子打开了，就耐心地听，表现出很赞同的样子，但注意不能太假，要是自己没开口机会就少说点，言多必失，这种情况下少说比多说要好。不过那个什么冷不防说一句"XX 蛮适合你的"感觉不太赞同啊！不要搞这种突然袭击，胆小的女孩子会被吓得说不出话的，不信？不信你就试试吧！

阳光学员 莱雅

外出约会是个问题，除了例行的吃饭和逛街以外，还多出了逛游戏店这样一个选项，宅和宅之间的共鸣要比宅与一般人之间的共鸣来得高，去逛游戏店还能顺便问问最近的游戏进货情况，然后拉着妹子一起开始在店里找台机子坐下边玩边聊天增进感情，何乐而不为呢？需要注意的是，不能只和妹子玩收集泡泡或收集金币的横板过关游戏，玩一些子弹满屏幕飞的游戏也不失为一个选择，想象一下，和妹子一起在战场上携手共进的情景……（喂！）

八重樱

L 博士的讲解基本正确。女孩子善于从细枝末节的地方来推测男生的品性以及他对自己的认真程度，不管这种以偏概全的观察是否正确。即便你是才华横溢 IQ180 的天才，不修边幅粗枝大叶也同样是无法博取女生欢心的。谈话时可适度展现自己在某一领域的专长，但太过的话会有炫耀之嫌，把握住度最重要。另外还应注意餐桌上的基本礼仪，喝汤时发出恐怖声响只会让女孩子满脸黑线哦～

阳光学员 小米米

好可怕……男人们已经研究到这等程度了！其实吧，嘿嘿，我觉得女孩子约会时往往前 20 分钟就做好决定了，所以决胜的关键其实就是外形的感觉和幽默温柔的程度。

第三步

圣诞表白！

俗话说"女人心，海底针"，无论之前进展多么顺利，恋爱关系的最后一步确定果然还是表白。这个"仪式"在动漫游戏中往往被渲染得意义非凡，而实际生活中，恋人关系的确定其实有很多种方式，所谓的"表白"往往是水到渠成的事。

神秘人 L博士

同学们，恭喜你们终于走到表白前夕了！无论是多么号称"专家"的恋爱达人。表白这件事也无法十拿九稳。因为如果真心喜欢一个女孩，心中肯定会担心对方拒绝。正所谓"无私则无畏"，能轻松表白的人往往是只想随便玩玩，所以才能释然不怕后果。但这不是我们要研究的，我们的攻略是给真心男士准备的实用技术。以下分别提供 3 种一般手段和一种终极手段！

情景一：信息表白

现在的通讯环境太发达，各种通讯方式早就把人们连在了一起。短信、MSN 等即时通信软件都是你和那位女孩经常交流的平台。通过文字信息表白就大大降低了临阵的难度，适用于害羞男士。这种方式最好循序渐进，对话内容的尺度逐渐放大，最后一句——"要不然以后就跟我吧，如果不想跟我的话……"对方一般会回答："不跟你便怎样？"——"你不跟我，我跟你总行了吧？"。搞定收工。

情景二：直接牵手

表白是有多种方式的，其实中国女孩与其郑重其事的表白，往往更喜欢水到渠成的方式确定恋爱关系。牵手，无疑是最佳办法。接下来我们将介绍牵手的奥义！想牵女孩手的时候肯定心中无限忐忑，这时候要拿出一些自信，因为牵手的成功率是非常非常高的，这一点一定要有信心。牵手前最好给对方打一针“恋爱状态进入针”。半开玩笑地问：“你觉得我怎么样？”好了，不管她回答是什么，你都若有所思地微笑一下就可以了，不要做出任何语言回应，然后刻意转移话题。过一段时间以后，在进入商店、餐馆、地铁等场所的一瞬间——牵之！如果做不到果断，不妨先问问：“你知道女孩子分为两种么？手冷的和手暖的，你属于哪一种？”回答A：“你猜呢？”对应A：“我猜是冷的。”（放心吧，八成是冷的，大冬天加上紧张没法不冷）之后果断牵之；回答B：“冷的”，对应B：“我给你暖暖吧！”——牵之！回答C：“暖的。”，对应C：“那借我暖暖吧！”——牵之！

以上方式只是抛砖引玉，其实牵手最难的只有两部分，决定“下手”的一瞬间，和女孩缩手的一瞬间。没错，大部分女孩都会下意识地缩手，此时是关键中的关键！绝对不能胆怯，必须要继续二次牵手，这次要更坚决握得更紧！并严肃而温柔地告诉她：“我是不会轻易放手的。”搞定收工。

情景三：圣诞之吻！

这是难度系数最大的，也是浪漫系数和成功系数最大的。以下是攻略透解：首先，圣诞夜女生跟你出去约会基本已经说明她愿意接受你了，这点要有信心。然后就是亲吻前的准备了。在圣诞夜，约会的地方往往都是人挤

解除了她的下盘防守。用这个机会果断拥抱吧，要明白果断和用力不完全一样，果断是建立在绝对自信的基础上的。接下来不要得意，注意一下女孩的手臂位置，如果在你怀里时双臂是挡在胸前的，这说明还不到亲吻的火

终极秘技

总会有一些情况，以上的情景都达不到，两个人的关系若即若离，让你捉摸不定。似乎很顺利，但是又找不到发展的东西，你们的关系处于尴尬状态。别急，这个时候就要用到终极秘技了！

任何事物都是在曲折中发展的，恋爱关系更是如此。如果双方之间没有发生矛盾或者突发事件的话，关系往往平淡如水，很难拉近。所以终极的秘技就是制造你们之间的矛盾和误会。比如“创造”一些第三者、价值观小冲突啦先制造你们的矛盾，然后在解决时就能拥有立场做出一些激进大胆的事，这也正是表明心意的好机会！此秘技过于特殊、只能点到而已。有慧根的人自然会渐渐悟到。

九兵卫

看到情景三，我大致猜到果然会是这样的展开，有点无语却也不意外。我想说，不是所有事情都只要结果的，提醒大家不要颠倒了主次。另外小孩子千万不要模仿，OVER。

铃

表白和牵手的部分就不说了，话说这个圣诞之吻，祝你遇上个下雨天……至于最后的终极秘技，我想说的是，好孩子千万不要尝试，因为此秘技的使用会造成无法解锁任何相关挑战、成就、奖杯，更可怕的是，它还会损坏存档，几率为随机，一旦中招，就无法回头了啊！

八重樱

走到这一步，从游戏的角度来说就是经历了千辛万苦终于来到大BOSS的面前了。只可惜我们的人生无法reset，不可能反复去挑战这一关卡，所以开战前自然要做好万全准备。如果此前你已经逐步削弱了BOSS的层层防御，那么搞定她应该不是什么难事。给自己多加几个BUFF，勇猛地向前冲吧！

奈落

前三条笑到无语凝噎。但博士的终极秘技确实相当高深，不过级别太高不适合小朋友修炼。阅读者切忌随意尝试。

注：本部分纯属娱乐，请理智对待。

龙动作更加迅速，跳扑和尾部拍击的连续次数都得以增加，对于新手猎人是不小的挑战，不过老猎人在识破其攻击的轨迹之后则危险系数大大下降，实力降到中等级别。

《MH3》的主题怪物海龙在系列中占据着非常独特的地位，因为《MH3》中首次加入水中战斗，自然要以一只水中龙种为主题，于是这只漂亮的海龙就成为了主角。其形态相当接近中国古代传说中的“龙”，蛇一样的修长身体成线条形，不过粗壮的四肢和中国的“龙”稍有偏差，长度也还不足够。海龙是电属性，而在水这种强导电质中放电的“阴险”手段相当难缠。海龙的肉感很强，借助相比 PS2 机能有明显提升的 Wii 主机的性能，表现出足够的体积感，刀剑砍上去非常过瘾。不过海龙上岸之后就成了一只无毒的大蛇，任凭猎人宰割。

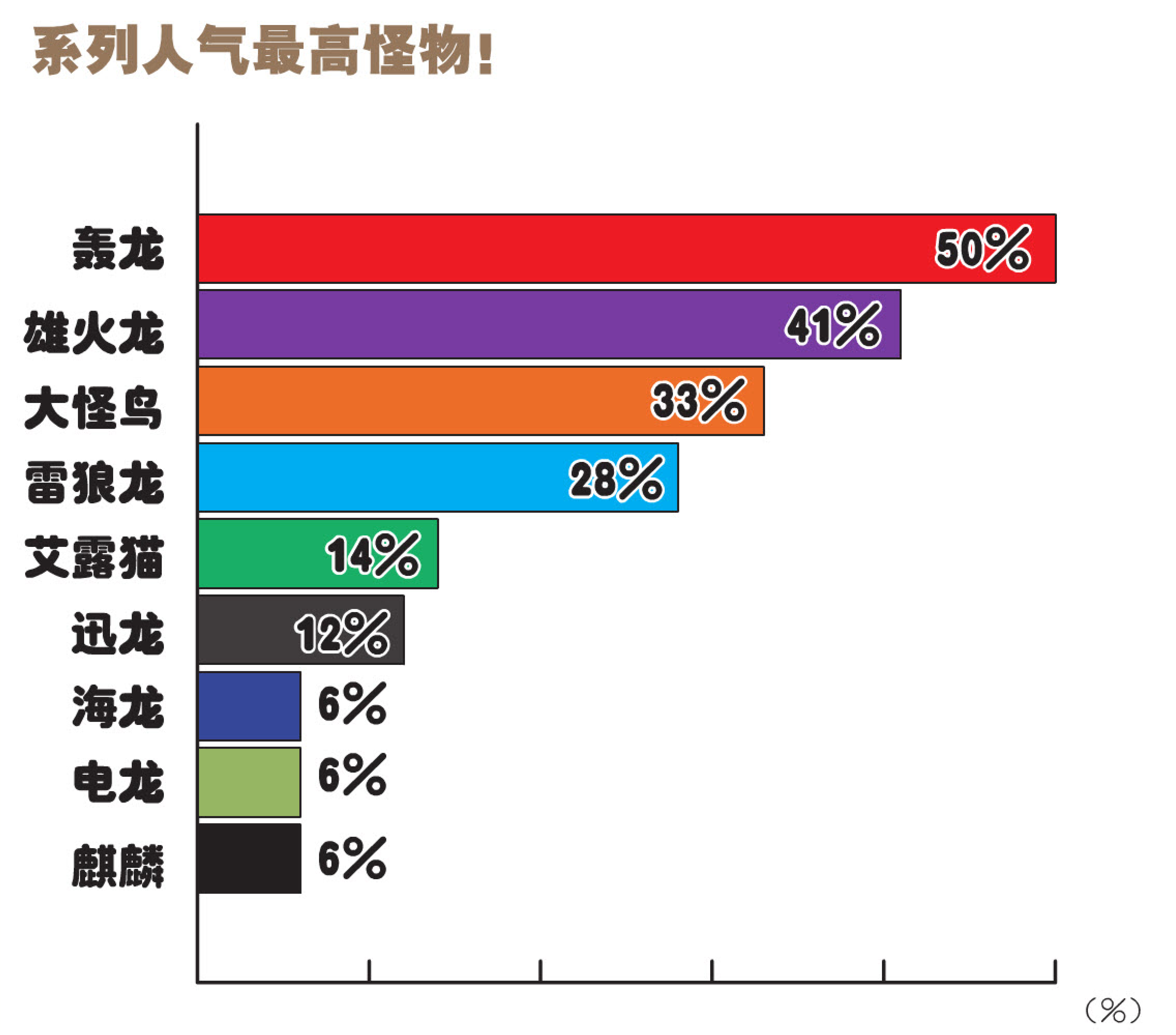
《MHP3》并未如《MH3》一样加入水战，所以海龙这样只能在水中大发神威的怪物便无法存在于新作的世界中，倒是水兽这样的低等货色得已保留，成为任猎人爽快痛揍的可怜虫，不过毒水兽还是挺猛的，招招带毒的特性很是麻烦。取代海龙位置的是同样电属性的雷狼龙，作为系列中惟一的一只牙龙种怪物，不管是造型还是招数都设计得相当精彩，开场 CG 中高建模的雷狼龙在夜色中全身带电袭来，狂暴的造型让人印象深刻，而实际游戏中，“雷狼龙会武术”这个提议想必大家都会同意，神掌、奇拳、气功波、旋转攻击，蓄电完成之后更是如超级赛亚人一般实力大增。（当然还是不如金狮子更像赛亚人……）

各作中主题怪物的代表性和变化历史有目共睹，就像猎人的武器谱被一再拓宽，进攻套路被一再延展一样，怪物也在不停地进化，新种类的怪物在主题怪的带领下层出不穷，不同的物种有着不同的特色，而怪物的特殊属性攻击也从最初的毒、麻痹等基本的直接伤害，衍生出让猎人的各种特性和属性耐性下降的效果。如今，水、火、雷、冰并不仅仅会对猎人的生命值造成伤害，被这些属性攻击命中的话会产生各种状态异常，耐力消耗更快、耐力恢复更慢、生命持续下降、更容易眩晕，怪物有了这些“阴险”的招数，变得更加生猛，而猎人在各种特殊状态下如何应对战局也是非常有趣的环节。

其实如果稍作思考，每作中怪物的配置也是相当有讲究的，最简单的道理就是——五大属性的分类怪物种类要趋近平衡。不同属性的怪物打造不同属性的武器和护甲，水火雷冰之间的属性循环相克是游戏玩家见多不怪的设定，以 A 的装备克制 B，B 克制 C，C 克制 D，D 又克制 A，如此循环拉成一个环，猎人的旅程就这样一圈圈向上攀，以一种怪物为踏板，逐层向上。《MHP3》中的主题怪物的属性设定相当讲究，雷属性武器有雷狼龙、彩鸟亚种和电怪龙三种，后两者较弱，前者是主力，而游戏的多种强力上级怪物都是弱雷的，以历经千辛万苦刷出的雷狼龙武器对阵高级怪物，面对村长最后一个毕业任务——上位级别恐暴龙、轰龙、迅龙三龙连续大狩猎（后两个还是同时出现），雷狼龙武器当属首选，王道尽显无疑。而经过上百小时的游戏时间以及和其他猎友的交流之后发现，雷狼龙的碧玉又偏偏是各种稀有素材中最难出的，我刷了 50 只雷狼龙，目前仍旧只有碧玉一颗，送给了雷狼龙长枪，也正是这杆长枪陪我过了村毕业任务，经过 100 小时的积累，机关算尽，耗时将近 40 分钟的惊心动魄的大战之后，最后的那只迅龙最终倒在我的枪下时，雷狼龙长枪的碧绿甚是好看……我几乎都忘记自己色彩偏好中对那种翠绿的一种本能的抵触情绪了（笑）。

猎人投票之系列人气最高怪物

从系列作品中选出最喜欢的一种怪物应该是件相当困难的事情，所以这个投票区别于前两个的单选，改为最多可选三项。即使是这样，在我自己做选择时还是要舍去麒麟、炎王龙等同样非常喜爱的怪物。而因为怪物种类过多，很多并未进入有名额限制的候选名单，水龙、铠龙、炎妃龙等怪物，不过这些也毕竟是小众向偶像，大头都在列表里。经过票选，轰龙当仁不让成为冠军。“嗷～嗷～嗷～”（我帮你吼一声吧！）



注 每人限投 3 票，所以比例总和大于 100%。50% 得票的轰龙意味着有 50% 的猎人最爱的前 3 种怪物中，轰龙占了一席之位。

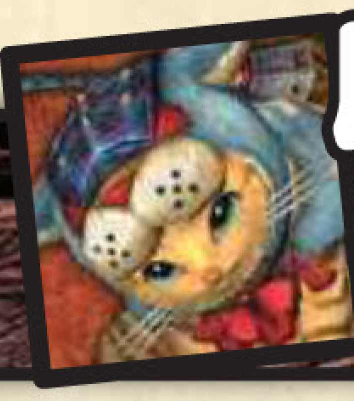
其余怪物均不足票数的 3%，大多都是 1% 到 2% 的比例，因种类过多，不一一罗列。比较悲惨的是候选名单中的爆槌龙得了 0 票，雷电本以为这长相猥琐狡猾，下巴像秤砣的暴力分子也许会成为某些同学的最爱呢！（旁语：你当时应该是脑子别住筋儿了……）

轰龙战胜雄火龙登顶其实对雷电来说是个小小的意外结果，但仔细分析原因便也不难理解。对于“携带版”系列作品为主要战场的国内猎人来说，轰龙是最普及的《MHP2》的代表怪物，而《MHP》之后的便携版作品，火龙甚至都没有作为关键任务存在。很多猎人的第一次猫车，应该都是在做雪山初级任务时，轰龙乱入送的大礼，这毕生经历中的第一次，一定值得纪念，而那之后真正挑战轰龙时它霸道的招数也确实让人难忘，而且集会关键任务双轰龙更是很多人的噩梦，也正是从那是起，太刀党开始崛起，因为对付双轰最好的武器就是雷属性太刀“鬼斩破”，金属的细长刀身符合猎人的审美观。论实力来讲，轰龙仍旧是最难缠的怪物，黄色的虎纹花斑也甚是抢眼。论套装，轰龙套拥有高速使用道具的效果，很多初上手的猎人都喜欢这项技能，因为在与怪物紧张

激烈的高节奏战斗中，找寻吃药所需的较长的安全时间是系列的一大难点，轰龙套帮了大忙。不过速食技能对新猎人来说不是一个非常好的榜样，过于以来速食，一旦换作其他套装，就几乎无法完成嗑药动作，这种依赖性相当可怕，习惯是自己最大的敌人。

第三的宝座可并不是大怪鸟羊库库以其强大的战斗实力赢来的，因为大怪鸟是名副其实的“萌王”！其实对于最初的猎人，野猪王和大怪鸟都有可能成为猎人的第一道门槛，野猪王的冲撞教会玩家如何躲龙车，大怪鸟的旋转甩尾让猎人明白不能贪刀，因为当大怪鸟原地站定猎人上前猛砍之时，猎人有 80% 的可能会被一尾巴抽飞，对于当时一身烂装的猎人那是相当疼的。而学会对付两段转向甩尾的怪物常用攻击招数之后，大怪鸟便立刻成为了病“鸟”，任何人都可以将之蹂躏得死去活来，羊库库伸直脖子，双翼展开，高声嚎叫的样子可爱至极，被小爆弹炸一下或者一个音爆弹过去都会因为灵敏的听力而受到惊吓加声音震荡而陷入暂时的“脑部缺氧状态“(雷电自创症状名)，仰着下巴晃悠的样子萌翻了不少人。因此大怪鸟成为几乎所有猎人试新武器的目标，当然每次新武器造好之后出征“爱戴”（虐待）大怪鸟之时，都不忘带上几个小爆弹取取乐。可惜大怪鸟瘦削的外形与《MH3》开始、《MHP3》延续的狂野兽性怪物外形倾向有些不符，加上攻击动作更丰富的彩鸟的出现，没有出现在新作中，但是作为大怪鸟的忠实拥护者，在此替那 33% 投票选大怪鸟的同好们喊一声：“卡普空！把我们可爱的羊库库还回来！”

雷狼龙作为最新作的主题怪物，投票之时还并未向所有猎人展现上位双狼的实力，就已经获得如此的认可，能够获得 29% 的投票相当不错，这与其精彩的设定密不可分。期待《MHP3G》（如果有的话）中雷狼龙的进化吧！当然，亚种应该也不会少，不过名字中已经有个雷字，凭借雷电的智力水平，实在猜不出 Capcom 会做出一个什么样的亚种，赤红狼龙？青狼龙？还是黑雷狼龙？雷狼龙很好，你们不要黑它……另外，牙龙种这个尚未展开的新物种，在系列未来的道路上一定会越发威武。



收集与挑战 精神力与经验的考验

动辄数百种的武器和护甲，每种怪物几乎都有两套对应的装备（一套剑士装、一套射手装），有一整套武器（每一种武器一把），就像之前说的，他们代表着该属性中重要的一环，每一种怪物都是不可替代的，而且最高级的装备还需要中低级怪物的稀有素材作为补充素材才能打造出来，循序渐进地收集，从每一颗矿石、每一只虫子到每一个怪物的普通鳞片，“书到用时方恨少”的情况想必每个猎人都遇到过，如果在平时你不是一个善于积累的玩家，那么在你真正想展开收集装备的工程时，会发现举步维艰，最低级的铁矿石也许都会要了你的命，因为你自家农场的矿点已经升到高级，炸出来的最差都是绿色的辉水晶。走上收集之路，你会开始感觉到牵一发而动全身的连锁反映，比如《MHP3》中，当你想要刷银火龙作一套带“痛击”技能的银火龙套装时，你会需要雷属性武器→你去刷雷狼龙做雷武器，发现需要冰属性武器→你需要刷冰牙龙做冰武器，发现你需要火属性武器→你去刷火龙做火属性武器，发现银火龙就是火龙。这是一个很有趣的怪圈，你必须在一方面妥协，比如用白兔兽的较差冰属性武器对战雷狼龙，或者准备一把万能的无属性顺手武器，牺牲一些效率。你总之要找到一个突破口，干脆选中一只自己最中意的怪物杀下去，而结果往往会与最初设想的大相径庭，比如当你刷着刷着发现自己在打刚才那一串的最后一环雄火龙后，可以做的雄火龙套装也有痛击，只不过随带的高磨技能不如银火的业务来得爽，但是将就将就也许就妥协了。然后你穿着雄火龙套装用痛击一路反相打上去，又打到了原先最初预想的银火龙套装所需的素材，可是你已经不需要痛击套装了，于是你做了银色战车之类的银火龙素材制作的龙属性武器，开始了一串新的探索。这种顺藤摸瓜，却在摸了一段时间之后发现摸出来的是金豆子的情况总有发生，而猎人的心态在这其中的变化却很有趣，因为有时候一个玉、一个逆鳞就会卡得猎人心慌气短，不寻找妥协之路如何是好？

当然，妥协是无法成为真正的猎人的。迎难而上，以实力争胜负才是猎人精神的体现。道具流很好，几个道具流高手碰到一起，会让怪物痛不欲生。但是当你遇到那些刚正面的技术型猎人，和他们组队时你会发现自己的技巧那么无力，你所会的一切都是建立在强大的输出、大量的金钱消耗和初级合成素材的积累之上，当你的光虫、雷光虫数量降到 10 个以下时，你会捉襟见肘。

有时候你会开始质疑自己狩猎下去的动力，看着自己的怪物讨伐列表的每一个怪物一个个都拥有大小金冠吗？而将 12 班兵器的全部最高级武器都收集全似乎是不可能完成的任务，从《MHP3》看，单那一套雷狼龙武器所需的十余个碧玉就会耗掉你数十小时，漫长的旅程开始变得单调，于是你开始使强迫自己在最短的时间内干掉怪物；吃最少数量的药品，即使带了，也在已经见底的血条下面挥舞着双剑，甚至脱下自己的装备，或者开火战斗；坚决不使用闪光弹、陷阱之类的道具，坚决走“战棋”路线，讲究与怪物“公平”战斗；坚持一个人走进集会，单挑一个个上位怪物，还加上上面的一些限制；开始使用自己不那么擅长的武器，或者之前觉得某种武器很难战胜某种怪物，而偏偏以弱碰强，寻找新的突破。总之，在收集的过程中，猎人变着方法寻找狩猎的乐趣，也许能算上极限挑战，也许只是自娱自乐的小花招，不过在面对一个要花上数百上千小时的游戏，怎么自娱自乐都不算过分，因为在欢乐的联机时光之外，一个人的训练所、一个人的集会、一个人的狩猎，一个人与怪物独处的美好时光，也总是值得留念，那欢乐、喧哗的多人狩猎之外的静悄悄时光，是自己技术慢慢增长的攀岩运动，就像新作中农场矿点旁边攀岩训练的猫猫，摇摇晃晃攀到三人高、九猫高的上方峭壁，接着一个前空翻，打了 1440 度的跟斗后稳稳站在地面上。

而关于联机狩猎的乐趣，就请继续看下文，听听九兵卫和洛克的想法吧！

“怪物”与“猎人”

文：九兵卫

怪物与狩猎本能

没接触过《MH》的人第一眼瞥见游戏中的怪物多半会惊呼“这不就是恐龙嘛?”。没错，系列初代诞生时Capcom正是以此为方向进行设定，歪打正着获得意想不到的成功后，这一传统也就一直被继承了下来。在《怪物猎人》的世界中，既没有科幻的怪物和武器，也没有不可思议的魔法或者超能力，有的只是恶劣残酷的自然环境与生态，以及一群勇敢且安乐地生活着的淳朴村民；没有纠缠的恩怨，也没有正义与邪恶，有的只是出于原始本能的狩猎与被狩猎的关系。纯粹的狩猎体验得以让“MH”成为独树一帜的文化，这是凌驾于游戏本身乐趣的魅力，受此感染的玩家越来越多，“MH”所影响的人群就越来越广，于是就自然变成了社会现象。

在《MHP3》的片尾动画中，踩着木桶派送包裹的“喵次郎”，带领所有玩家走回系列前作的一个个村庄，每个熟悉的场景都被串联在一起，曾经那些令人怀念的怪物也依然生龙活虎，惟有猎人们的脚步在不断前进，或许这就是我们的狩猎本能吧。

从游戏性看猎人联机的学问

几乎所有的联机游戏中，能吸引玩家的动力无外乎两种——竞技或是协作。《怪物猎人》自然属于后者，虽然游戏的模式同样是从最初的团队“杀怪”到后期的多人“刷怪”拿素材，但“MH”和大多数网游的区别在于，这是一款打法多样的动作游戏，并且玩家大都以面联为主。下面笔者就从游戏性角度浅谈有关联机的两个学问。

4人联机：老卡之所以从系列之初就将本作的多人游戏设定为四人联机并非机能限制，而是出于游戏平衡性的考虑。当然，4人以上同时联机的《怪物猎人》倒也不是绝对没有可能出现，只是那时候的《怪物猎人》早已不是现在的《怪物猎人》。(PS：越来越剑走偏锋的《MHF》里倒是有多人团战大蛇的特殊战斗，那个不在讨论之列。)

多人游戏的难度：首先，多人狩猎时的攻击输出高，这是显而易见的，同样时间内能给怪物造成数倍于单人的伤害；其次是更容易打断怪物的攻击，单位时间内承受的打击次数变多，怪物的攻击更容易被中断、更容易倒地或者眩晕；最后也是最重要的一点，四个目标大大分散了怪物的攻击精力，猎人没有被连续攻击的压迫，则可以从防御中腾出更多的精力用于攻击，狩猎的效率也就自然变高。

总而言之，单人游戏时的《怪物猎人》是一款不折不扣的硬派动作游戏，击败凶神恶煞的BOSS是玩家最大的目标；而联机游戏时的《怪物猎人》则有点像MMORPG，刷素材与清任务才是最终的王道。这两者互不排斥、相辅相成，正是游戏获得成功的秘诀所在。

众人齐心，其利断金

——论 MH 多人模式

文：洛克

如果你是一个从未接触过《怪物猎人》的玩家，那么你肯定无法理解，为何有如此多的人会不厌其烦地在该系列上花费几百甚至上千小时。不过，当你去询问那些猎人原因时，我敢保证，你得到的答案中有绝大部分是“联机模式十分有趣”。其实，《怪物猎人》不只是一款动作游戏这么简单。更多玩家把它当成一个和其他玩家互相交流的平台，在游戏过程中，你能认识新的玩家，组成固定的小队共同狩猎，与同伴分享胜利的喜悦，这都是其他游戏所无法带来的体验。

独乐乐不如众乐乐

一名刚来到科科特村的新手猎人向村长虚心请教：“尊敬的英雄，请问我该如何才能成为一名优秀的猎人?”正在闭目养神的村长揉了揉眼，抬起头从嘴里挤出一个字：“刷！”听闻这个诀窍后，新手猎人兴冲冲地跑出村庄，开始他漫长的刷怪之旅。几年过去了，无论是被严寒包围的雪山，还是酷热的沙漠，都有他留下的足迹。昔日的新手猎人如今已成为身披神装的英雄，可每当他完成任务时，都感到一阵空虚，当他再次向村长讨教时，村长吐出两字“组队”，当听到这个词语时你就会不禁想到，我不是一直有猫猫陪伴吗? 我不是不只一个人吗? 但是你却忽略了一点，陪在你身边的毕竟不是和你一样的人，不能成为你忠实的队友。所以，这就是你空虚的原因，也是村长所说“组队”二字真正的意义所在！

不知是否因为身边没有相同爱好的玩家而苦恼? 随着各大主机的发展，供玩家进行联机游戏的网络平台也如雨后春笋般涌现出来。现在比较常用的有“前线对战平台”和“盟区”等(虽然PSN支持联机，但国内同时拥有PS3和PSP的玩家在少数)，玩家只要花费少量的资金购买一张专门用来联机的无线网卡就能享受到组队狩猎的乐趣(至于如何连接平台联机，网上都有大量相关教程，这里就不再赘述)，虽然网联在沟通方面远不及面联方便，但还是吸引大批猎人竞相前往，与散布在全国各地的猎友们共同奋斗。当然，为了能够在联机中分享队友的那一片笑声与欢乐，也为了在杀怪过程中可以更好的配合，所以，只要有条件，更提倡的还是面联。

与队友一起攻克难关

如果你是一名网络新手，那么野组将是你最好的选择，和不认识的玩家组队狩猎，在初期阶段可能会因为各自的打法差异或经验不足而产生一些小摩擦，在抱怨队友之前，先看看问题是否出在自己身上，相信在任务开始后队友们都忙着和怪物苦战时，他却独自一人跑到某个偏僻角落挖矿，怪物逃跑时不去追怪物而在原地烤肉，甚至在战斗中使用弩的扩散弹、大剑的挑空斩、弓的曲射、铳的炮击频频干扰队友的玩家，在哪都不受欢迎。如果你属于这种“地雷”队友，那么在声名远扬之前请尽快改掉这些不良毛病；如果你的队友属于这种人，那么建议你和其他队友立刻闪

人。因为这样的队友有时还不如一只性格是“聪明”的猫，这类猫在主人受到猛攻时会不停使用吸引怪物注意的技能，而这种队友却起不到任何作用，惟一能做的就是分享你们辛苦得来的胜利果实，不得不说这是很“无耻”的！

当你和队友形成一定默契，并对团队作战积累大量经验以后你就会发现以前棘手的怪物现在可以轻松虐杀。这就意味着成长，意味着强大，意味着你的水平已经到达了一个新的高度。此时不管是和昔日的队友继续奋战还是独自去带新人都会有着和以往不同的感觉，对！这就是一位英雄诞生之后的喜悦，从此之后我们可以对新人进行战术指导，可以和老玩家继续协同作战，不管是强大的古龙还是棘手的飞龙都不会成为我们前进的绊脚石，因为我们不是一个人在战斗。当队友被风压或者龙吼限制行动的时候，拉他一把有可能就能将其从死亡的深渊救出，而这些并不只是靠着某些技能来实现的，最重要的就是团队作战中获得的经验和长期刷怪对怪物的了解。相信如果你总是能作为这样雪中送炭的身份出现的话，队友也会记住你，也会更愿意与你协同作战，你也可以体会到与杀怪胜利不同的感受！

“1 分钟”的乐趣

说到这里很多人都要问“1 分钟？”这个 1 分钟是什么呢？答案就是“讨伐／狩猎任务完成回村之前的时间”。这个时间对于感情较好的朋友一起组队时一定存在着不同寻常的意义，一场限时 1 分钟的 PK 赛就这样开始了，像大锤、大剑、弩等这类可以击飞队友的武器持有者就会开始疯狂“屠戮”，而没有这类武器的玩家就要考虑如何防御以及回避了，不过比如大剑这样的挑空斩如果运用时机准确的话可以形成无限连击的，抓住队友起身一瞬间让其体验空中飞人的感觉，想必这样队友也是有苦难言的。当然这一切都是一群熟识的玩家在一起自娱自乐而已，感情不好可以要贸然“PK”哦！

奇闻异事新鲜事

联机不仅可以让玩家们一起进行狩猎，还可以交换自己培养的“宠物”－－猎人猫，这些猫不仅带着猎人的心血，伴随着猎人成长，更主要的是可以成为互通玩家感情的一个桥梁，能够认真对待从朋友那里得来的战斗猫也是一种对友情肯定的表现，而与这些猫协同作战时就好比可以看到友人的影子，让我们对战斗更加充满信心。说到奇闻异事就不得不说说另一方面，那就是可以利用集会所的传送道具功能来快速骗取某些低等级素材，这些素材可以快速复制闪光弹、强走药等强力道具，而且说到底这并不是用了金手指作弊修改，只是利用了联机的漏洞投机取巧而已，虽然不提倡，但是何乐而不为呢？

结语：说到底《怪物猎人》更加强调的就是联机狩猎，它有着与独自狩猎不同的感受，能让我们从中体会到种种乐趣。为了这些乐趣，有条件的要不顾一切地去联机作战，没有条件的创造条件也要联机，因为只有这样才能更加强大，才能挖掘出这个系列的无穷魅力。

开发秘闻

总导演
Ichinose Yasunori
一瀬泰范

当初在开发本作之前有没有想过进行一次较大的变动？

一濑：最初开发组的部分同事认为既然已经是《携带版》的“3”，那么也差不多该来一次较大的变化了。正式策划的时候，我们将所有同事意见加以统一，优先向着老玩家们猜想不到的方向思考并采纳了很多前所未有的创意。

那么您觉得本作最大的变化在何处呢？

一濑：玩家进入游戏后，我觉得以温泉为主题的行云村是最吸引他们的亮点。尽管这个想法在很早之前就想实现了，但直到本作才真正化为现实。将狩猎与温泉联系在一起，实在是再相配不过了。（笑）

游戏的难度有所调整吗？

一濑：人越多，游戏的过程就会越轻松越有趣，这是“《怪物猎人》系列”一直以来的宗旨，本作也同样不例外。当然，这并不意味着一个人便无法将游戏进行下去，为此我们在新作中加入了两只随从猫和玩家共同狩猎的新系统，即便是集会所任务，玩家也可以试着去挑战了，从这点来说，游戏的难度反而有所降低了呢。

这次新加入的乱入任务似乎很有挑战性呢！

一濑：坦率地说，其实最初加入乱入任务是为了表现恐暴龙的生态。当玩家精疲力竭地战胜某个强大的 BOSS 正打算喘口气的时候，更强大的 BOSS 突然从天而降，这样的压迫感是很难用语言表达的，但这恰恰正是狩猎的魅力所在——你永远无法预测未知的危险降临。

总策划
Eguchi Katsuhiro
江口胜博

本作的行云村是如何诞生的呢？

江口：每次的《怪物猎人》新作都会有一个全新的主题场景，而伴随这个场景一起设计的，便是每一作的狩猎村。《MHP3》的主题场景是溪流，因此行云村也是被温泉的水流所贯穿，是一条名副其实的温泉街。

这样的村落到底是怎么形成的呢？

江口：由温泉散发出的热气在村落上空形成飘动的云雾，于是就有了“行云村”这个叫法。再加上村子整体位于山岳地带，远远望去就像是在云中一般，让人心生暖意。

为什么农场比以前宽敞了许多？

江口：除了方便玩家采取各种素材，农场还有另一个作用就是展现人与猫猫们共同生活的氛围。所以我们在游戏中扩大了农场规模并增加了同时育成的随行猫数量。行云村与其说是人类生活的场所，倒不如被看作是一座以猫为主的村落。（笑）

联机策划
Yanase Daisuke
梁 瀬 大 助

集会浴场的魅力在哪儿？

梁濑：在集会浴场，并肩狩猎的战友可以“坦诚相见”，不仅最多支持4名玩家一起泡温泉，甚至连每个人携带的随从猫也可以来泡澡。大家能将自己培养的随从猫带进温泉来相互炫耀或者展示。

以往的猫餐和这次的温泉饮料有哪些不同？

梁濑：泡完澡来一杯冰凉怡口饮料是最惬意不过的了，所以自然也要加入到集会浴场内。以往吃猫餐的时候不得不让其他玩家在集会所等候，而这次可以大家聚在一起喝饮料，非常热闹。另外就是对于那些还没有完成温泉任务的新手猎人来说，如果其他玩家的温泉水质更高，自己也是可以受用的，这样做也是为了更体贴玩家。

这次的猎人卡片有什么变更吗？

梁濑：新作中玩家可以自由编辑猎人卡片的图案与姿势，连随从猫都会被刻画在卡片中，个性内容更丰富了。而这次交换名片还有个更大的作用，那就是当玩家在离线集会浴场游玩时，曾经交换过名片的好友会以NPC的方式随机出现，偶尔他们甚至会赠送一些道具给玩家呢。

游戏策划
Kinoshita
木 下 研 人

为什么新作可以让玩家同时携带两只随从猫狩猎？

木下：其实在前作《P2G》的时候我们就计划要加入两只随从猫和玩家一起狩猎，后来考虑到给玩家一个适应随从猫系统的过程，所以仅仅加入了一只。

感觉随从猫比以前要强了不少，是这样吗？

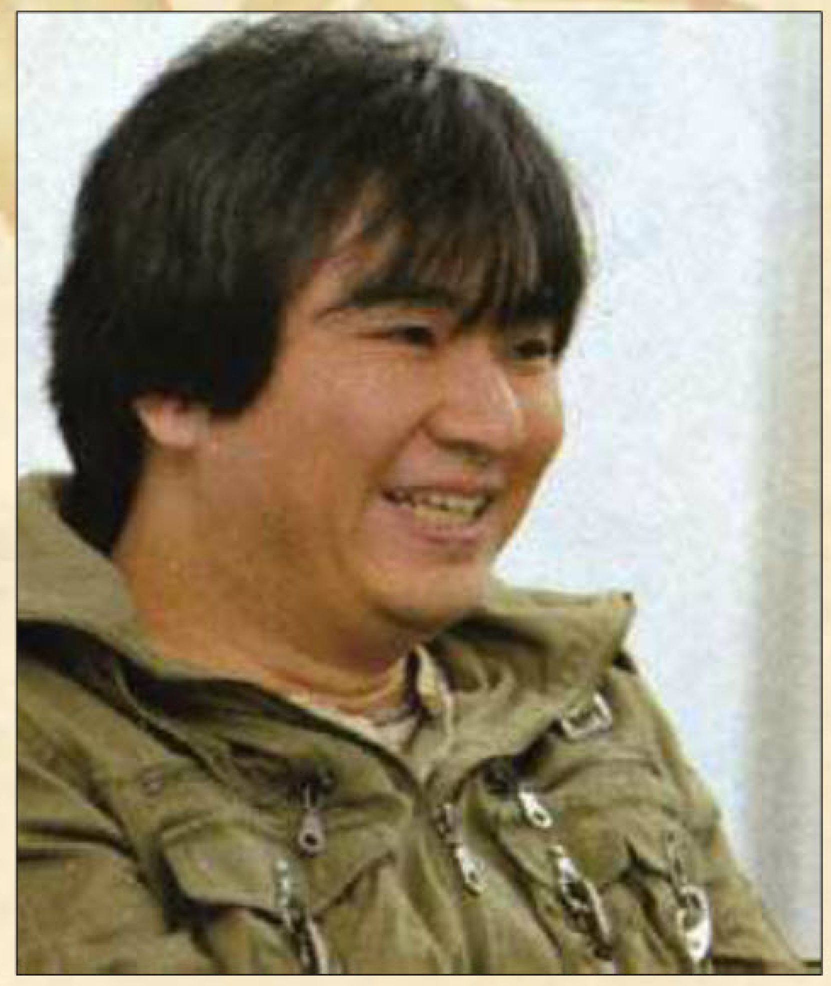
木下：其实从攻击力上来说，本作的随从猫和以前是一样的，我们并没有进行过调整。只是因为猫猫们的攻击频率变高且与玩家的配合变得更默契，所以给人感觉比以前厉害了。加上这次随从猫的攻击种类也大幅增加，因此在游戏过程中的存在感一下子变强很多。

不仅是猎人，随从猫的装备在新作中也设计得非常用心，是出于怎样的考虑？

木下：相比猎人的防具重视实用性，随从猫的装备更强调外观，相信玩家自己也会有所体会。而且随从猫的装备不需要额外花费珍贵的素材，只要用玩家生产装备时废弃的端材（就是我们通常说的“边角料”啦）就行，不会给主人们带来额外的负担。

随从猫之间也会相互合作？

木下：举几个例子：如果一只猫在狩猎的时候打瞌睡，另一只会及时将其叫醒；一只猫在设置陷阱后，另一只会在陷阱上设置大桶爆弹；其他的还有，当一只随从猫力尽而亡，另一只猫的防御力和攻击力都会大幅上升，等等。随从猫不但和主人有着不可分割的纽带，猫与猫之间也会相互配合并协力。



武器策划
Mori Yoshitaka
森 善 崇

《MHP3》中变化最大的武器是什么？

森：《MHP3》将整个系列至今为止的全部12种武器全部加入了进去，除《MH3》中的斩击斧以外，其他武器相比以往都进行了较大幅度的调整，不过这些武器中我认为变化最大的还是狩猎笛。前作的狩猎笛演奏部分和攻击部分几乎是分离的，而这次玩家则可以在战斗中积攒音色，实用性比以往高出了很多。

加入新要素的双剑，亮点在哪里？

森：以前的双剑，都是以鬼人化后的乱舞攻击作为战斗的基本；而这次的双剑，则是重在考虑鬼人化解除后的攻击策略。可能有些玩家还不清楚，鬼人化只需要按一次键就能发动复数次的乱舞攻击，属于攻击性强化；相对的，鬼人强化则是鬼人化的余热状态，此时玩家挥动武器会变快、攻击动作中取消也会变快，是速度型的强化。

那么铳枪呢？

森：在《MHP3》最早放出的PV中，铳枪可以在炮击后迅速填弹并直接进入龙击炮姿势。虽然当时只是给出这样一个概念而已，但后来实际开发时我们也是这一套动作为原型进行设计的。这样一来，铳枪和长枪的区别就更明显了，前者更注重攻击，后者则强调防御。攻击模式的增多让铳枪的使用难度有所上升，但武器本身的魅力却提高了。

为什么要给重弩加入下蹲射击的动作？

森：我们在新作中为轻弩加入了速射的动作，重弩更倾向于强攻，所以我们就为其加入了如同固定炮台一样的下蹲射击。虽然不能轻易移动，但却可以一次装填更多的弹药，这其中的尺度交给玩家去把握。

开发时是怎么想到弓的曲射动作的呢？

森：我们将曲射想象成玩家面对一个会移动的篮框进行投篮时的感觉（笑），这样的攻击选择倒也不错。大部分怪物的移动速度都很快，所以曲射需要玩家预判目标的位置，这也提高了游戏的乐趣。雏形确定后，开发组的成员很快就喜欢上了弓的这个新招式，很多人不用瞄准就能准确射中目标，真是厉害！

美术设定
Edaki Shinya
枝 木 真 也

美术设定
Shimazu Tetsuji
岛 津 彻 治

和我们聊聊本作的细节设定吧。

枝木：延续《MHP2》的传统，新作的初期装备也需要根据村子的概念进行设计。行云村的主题是“和风”，而和风防具套装在系列中一般都是后期才会出现的稀有装备，所以最初我们进行设定的时候也挺头疼的。此外，行云村的建筑风格很

多来自游戏中新追加的怪物的灵感。作为基本元素被用在本作中各个地方的“红色三角”，其实自古就有驱魔的作用。

岛津：不仅是防具，初期的很多武器也体现了行云村的特色。比如大剑为了便于采伐树木而被锻造成了锯子的形状，持盾时为了方便攀爬树木而在盾的边缘加入细小的钩爪，长枪的前端有着类似剪刀一样的分叉，这样可以用来修剪树枝……（笑）

随从猫的设定有什么特别之处吗？

枝木：虽然要保证随从猫的装备和猎人相协调，但在具体设计时还是更强调能突出猫猫们的可爱之处，哪怕穿上这些装备后完全没有了猫的样子。青熊兽的随从猫防具套装就像是猎犬一样，而换上水兽的套装则完全变成了一只小狮子。

岛津：有些装备甚至可以将随从猫包在里面，真是非常有意思，对可爱小动物没有抵抗力的玩家一定会喜欢的。

宫武：没错，整个溪流场景的高低立体感很强，并不是单纯在平面上相互连接的区域，让人有种身临其境的感觉。

新作的视角与镜头也进行优化了吧？

末吉：以往玩家在狩猎时如果被怪物堵在某个角落，游戏的视角会自动向上调整，这样有经常让玩家分不清前后方向。而这次不管玩家与怪物贴得有多近，视角也会自动向下修正，保证玩家在狩猎时不受干扰。

怪物设定
Aboshi Naotake
纲干直刚

《MHP3》的标志性怪物雷狼龙是如何诞生的呢？

纲干：看过游戏开场动画的玩家应该知道，正是行云村周边地带出现了雷狼龙，所以玩家所扮演的猎人才被招聘到这里，开始了新的生活与冒险。不过这仅仅是开端而已，从故事的角度来说，我们的理想设定是玩家通过各种艰苦的磨练与修行，最终驯服了原本不可战胜的雷狼龙，这样游戏的主线故事就算完成了。

雷狼龙的最大特征是什么？

纲干：雷狼龙是非常强大的角色，之所以这么说是因为它有两个特征：一是雷狼龙的动作非常轻盈，移动速度很快；二是雷狼龙可以吸聚身体周围的雷光虫进入超带电状态。普通状态与超带电状态的强烈力量对比，能给猎人们带来前所未有的压力，让人热血沸腾。

音乐指导
Kuroiwa Rika
黑岩理加

作曲
Makino Tadayoshi
牧野忠义

雷狼龙的主题音乐是怎么创作出来的呢？

黑岩：为了配合雷狼龙最初的设定概念，我们将和风的曲调和摇滚的节奏相融合进行创作。《MHP3》的音乐不仅仅限于日式和风，还有来自亚洲其他地方的不同曲风，能给玩家带来崭新的感觉。

行云村的背景音乐有什么来历吗？

牧野：深山内的温泉、亚洲风韵的秋天、日本的温泉街……我将这些镜头的感觉拼凑在一起，最终大家听到的音乐就仿佛置身于秘境中一般。

在录制音效的过程中有没有什么有趣的事情？

黑岩：这次游戏中加入了各种随从猫，数量堪称系列最多，而这些猫猫的语音，全部来自 Capcom 社员们自己饲养的宠物猫，录制完成后我们又根据随从猫不同的性格进行了细微的调整。

为了让《MHP3》的音效显得更真实，我们实地采集了竹林的沙沙声、溪流的流水声等等。录制鸽子的鸣叫声比较头疼，因为白天总是会混入其他杂音，而夜深人静的时候鸽子又不会鸣叫了……不知道玩家在溪流的场景中能否找到鸽子所在的位置。如果可以的话，希望大家戴上耳机来游戏，这样你一定会有不同的发现。

场景设计
Miyatake Hirotada
宫武弘宗

场景设计
Sueyoshi Hidesato
末吉英了

新的场景“溪流”是如何被设计出来的？

宫武：策划团队当时希望我们在设计主题场景时能和行云村一样加入“和风”要素。但是如果完全以和风为主的话，那就完全变成日本的模样了，所以后来我们参照了中国的山岳地带的景色，将它们融入到溪流的场景中，最后的成品感觉非常不错。

末吉：和系列经典的“森丘”场景类似，溪流其实也包含了多种不同的自然地貌，每个区都是互有区别的。明暗与空气感、高低差、流动的瀑布、随风摆动的树枝等等，场景中的这些众多细节聚集在一起就能让玩家感到眼前一亮。

制作人
Tsujimoto Ryozo
辻本良三

请最后对所有的玩家说几句吧！

本：这是时隔两年半开发而成的系列最新作，是在反复听取玩家的要求与意见的基础上诞生的。希望今后能有更多的玩家接触并喜欢上《怪物猎人》，我们也会以此为目标不断努力。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

赛车游戏教父

山内一典

在东京江东区一个寂静的小巷子里，静悄悄地伫立着一座其貌不扬的写字楼。走进那座写字楼，铺上白色地砖的走廊同样朴实无华。直到走上二楼，你才知道那不是一座普通的办公楼——那里是 Polyphony Digital 的总部，全球数千万赛车游戏玩家的圣地。

在写字楼里有 4 间“酒店式”客房，很多员工就挤在那里睡午觉，或者在加班到深夜后到那里暂住一晚。在过去一年里，Polyphony Digital 进入地狱般的加班状态，多数员工都经常在写字楼里过夜。到每一天中午，写字楼的走道里也会安静得可怕，能够听到的声音只有服务器机房里的嗡嗡声和偶尔的鼾声——严重缺乏睡眠的开发者们都很依赖于午休时间的大睡特睡。不过客房里的床总是不够用，所以很多人只能直接躺在办公桌底下。

走到写字楼的深处，穿过一群堆积如山的箱子、车厂的新车资料和汽车说明书，途中还会看到小布什总统的盒装模型。再往里走是一间娱乐室，一间两层通顶的资料库里码放着数不清的汽车杂志、DVD，还有一些按摩椅、键盘、吉他，甚至有辆脚踏车，一间厨房。娱乐室里经常坐着一个孤独的身影，他一边看书，一边品着香浓的咖啡——他就是山内一典，Polyphony Digital 的创始人，《GT 赛车》的创造者。

运瓷车里的少年车迷

山内一典的父母做的是高级瓷器生意，在几十年前的日本，这类瓷器产品通常要挨家挨户上门推销或送货。山内一典从小就坐在父亲的车里，穿过东京和千叶县的大街小巷，把瓷器送到客户的门前。从小，山内一典最喜欢看着车窗外来来往往地各种汽车。父亲会不厌其烦地向他讲解从旁边经过的汽车，哪个是花冠，哪个是思域，哪个是奔驰……小小的山内一典穿行于车的海洋之中，他很快就记住了所有汽车的名字。

山内一典的父亲也是个狂热车迷，虽然平常开的只是辆载货小卡车，他希望儿子长大后，能开上自己这辈子可能都享受不到的豪车。所以他从小就教山内一典各种汽车知识，从 3 岁开始，山内一典就拥有了自己的一堆玩具汽车，6 岁时他已经能分辨汽车驾驶座三个踏板的功能。渐渐地，车模已经无法满足山内一典对汽车的热爱。他曾趁着父母不在，偷走车钥匙启动了家里的一辆丰田光冠，结果没开出多远就一头扎进池塘，吓得父母在之后很多年里再也不敢让他碰车。以至于爱车如命的山内一典直到 1994 年才领到驾照。

山内一典成长在千叶县西北部的柏市，那里距离东京只有半小时的电车路程。不过在 1970 年代，东京首都圈的城市化进程还没有完全覆盖到柏市，山内一典成长在贴近大自然的环境中。与成长于乡野的很多日本少年一样，山内一典对昆虫产生了浓厚的兴趣。少年时他曾立志当一名昆虫学家。法国著名昆虫学家法布尔的著作是他的最爱，有一段时间，他每天都在看法布尔的昆虫学研究专著。也许法布尔对于昆虫习性的细节观察影响了山内一典的性格形成，让他养成了对细节一丝不苟的严谨态度，并最终成为《GT 赛车》的作品特色。

成为一名中学生后，山内一典的另一个业余爱好开始觉醒。那是《星球大战》的科幻电影风潮席卷全球的年代，在电影院里看上一场《星球大战》是山内少年最大的享受，

他常常为了即将上映的卢卡斯或斯皮尔伯格的电影而茶饭不思。于是“当一名电影导演”成为山内一典的新理想。日本的中小学校极其重视对学生业余爱好的培养，鼓励学生参与业余俱乐部活动。山内一典利用学校提供的设施，自己创办了一个电影制作部，与好友们一起拍电影。还是初中生的山内一典已经能够每年拍摄一部电影，虽然拍出来的作品有些胡闹，山内一典梦想着未来能拍出《星球大战》那样的科幻史诗。

少年时代的山内一典体弱多病，有“病弱大魔王”的绰号，就连体育课也无法做剧烈运动，只有孤独在站在操场边上，落寞地看着场上活蹦乱跳的伙伴们。但病弱的山内一典并不缺乏行动力。也许是因为从小就把车模当玩具，山内一典对机械构造极具天赋。他曾在 13 岁时用一堆垃圾废料设计出一款机器人，并作为少年设计大赛的参赛作品参展。他还有非凡的计算机天赋，10 岁时他就拥有了自己的个人电脑。那时是 1977 年，绝大多数日本普通民众还不知道何谓“个人电脑”，而山内一典已经懂得如何在自己那台简陋的电脑上制作游戏。那时他不会想到，这门从小就比别人先行掌握的手艺将最终决定他的职业生涯……

因为热爱电影，山内一典考上了日本大学艺术系。当时索尼、NEC、夏普等电子公司都开始推出自己的个人电脑，个人电脑在日本进入了第一轮高速发展阶段。但了解计算机的人才依然十分匮乏。山内一典凭借自己对计算机与编程知识的丰富积累，轻而易举地在一家电脑量贩店找到一份兼职工作。那是一家有不少高端电脑硬件的零售店，拥有在当时罕见的、具有 3D 画面处理能力的天价电脑，面向的客户是那些需要用电脑来做设计的企业——其中就包括几家制作 3D 汽车模型的汽车公司。这份兼职工作让山内一典认识了不少汽车公司的职员，在这些朋友的引荐下，他获得了为汽车公司兼职制作多媒体演讲资料的机会。也是因为这段经历，他开始接触当时处于计算机图像领域前沿的 3D 图形技术。而凭借对这门尖端技术的掌握，山内一典进入了当时被日本大学生视为就业首选的索尼。

玻璃墙内的秘密部队

1992 年 4 月的某日，青山一丁目站口的青山双子大楼，位于 8 楼 Epic Sony 的总部入口处，站着一个西装笔挺、精神奕奕的年轻人。正常的上班时间是上午 10 点，但这位年轻人是第一天上班，心情异常兴奋，提前两个半小时就走进了那座看起来颇为气派的写字楼。在电梯里，他激动得有些站不稳身子了，心想马上就要走入社会，对即将接手的工作充满期待。电梯门打开，他正准备向所有同事鞠躬问好，没想到整个楼道空无一人，他这才意识到自己来早了。于是他拎着公文包，像个敬业的保镖一样呆呆地站在门口苦等。不知道过了多久，终于有电梯在 8 楼停下，第一个来到公司的职员刷卡打开了自动门。到大约 9 点 45 分，几部电梯几乎同时到达 8 楼，电梯打开，数十个职业装的上班族蜂拥而出。

“我是今天开始被分配到这里的山内，请多多关照！”

每一部电梯打开门时，就会看到那个叫山内一典的年轻人朝着里面鞠躬问好。不少同事被门口突然冒出来的陌生人吓了一跳，虽然他们礼貌性地点头示意，但眼神中却充满警戒与困惑。

这就是山内一典在 Epic Sony 上班的第一天。对人生新阶段的热切期待被同事们冰冷的反应泼了盆冷水，山内一典沮丧地坐在自己的座椅上，看着整个办公区里，所有人都忙得热火朝天，却没人搭理他，上司也没找他安排任务。山内一典有时探头探脑地到同事的办公桌旁看他们开发 SFC 游戏，但他的存在总是被无视。一直到下班时间，所有人都在收拾物品离开，仍然没人找他谈话。山内一典不由产生“是否走错公司”的强烈怀疑。

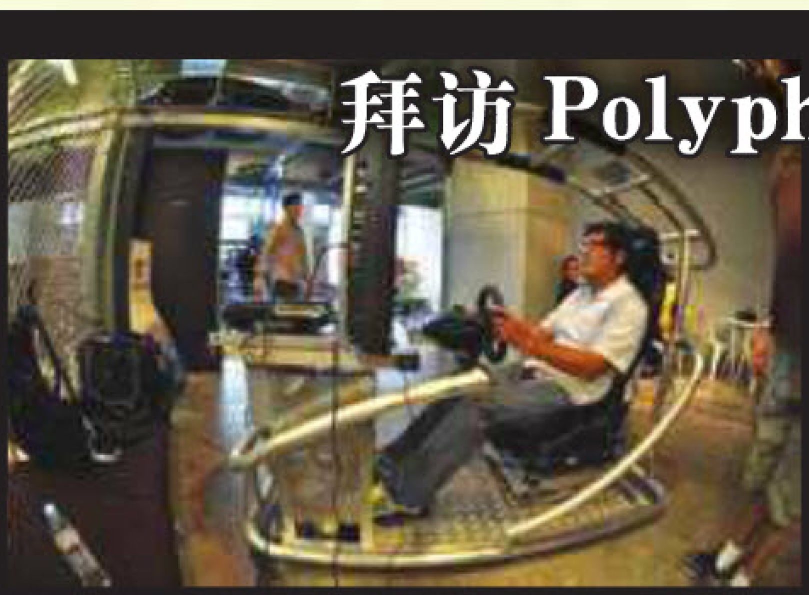
像透明人一样被无视的日子持续了两天，到第三天，山内一典再也坐不住了。他找到另外一位同期进入 Epic Sony 不过被分配到另一个部门的同事大吐苦水，说自己正打算辞职。翌日，终于有上司找到了山内一典。

当时山内一典隶属于 Epic Sony 的新媒体部门。Epic Sony 是日本数一数二的唱片公司，但新媒体部门却从事与其他部门完全不同的业务，是索尼在游戏这种新媒体上的试探性投资，专门负责将索尼旗下的艺人与音乐制作为 FC 和 SFC 游戏，接连推出了《TM NETWORK》、《圣饥魔 II》等以著名艺人为卖点的游戏。该部门成立几年来，所有员工几乎都是从其他部门抽调，山内一典是其首批对外招募的新职员。公司高层在人事任命方面尚未做好安排。担任部长的是后来 SCEI 创始元老之一的佐藤明，他亲自接见了山内一典，安慰他：“适应这里的环境需要一段时间，不过这绝对是一家好公司，请忍耐。”

佐藤明的一番话打消了山内一典辞职的念头，虽然在之后相当长的一段时间里，他一直没有得到任务分配，但他总是充满干劲。他永远是第一个到达公司，有时给植物浇水，有时把同事们的办公桌都擦得光亮如新，有些同事误以为他是公司新请来的清洁工。山内一典仍然开心地干着不属于他的杂务，期待着佐藤明部长向他分配重要任务。为了迎接这一天的到来，他在自学中打发自己过于空闲的时间。他把晨报上所有关于游戏业界的新闻剪下来，粘贴成资料簿，自己看完后还能供同事传阅。在资料库的书架上有不少 SFC 的技术资料，没有前辈向山内一典传授经验，他就自己翻资料，一边研究 SFC 技术结构与 PC 的不同，一边构思游戏创意。

山内一典没有想到，他辛苦自学的 SFC 游戏开发知识很快就要失

拜访 Polyphony Digital 工作室



▲ Polyphony 里准备了好几台这样的《GT 赛车 5》终极座驾。

▲无处不在的车模是最便捷的参考对象。

▲办公区的装修非常简陋，通风管道、钢筋水泥等都暴露在外。

▲没错！在 Polyphony 也能找到 X360，竞争对手的作品自然是要参考的。

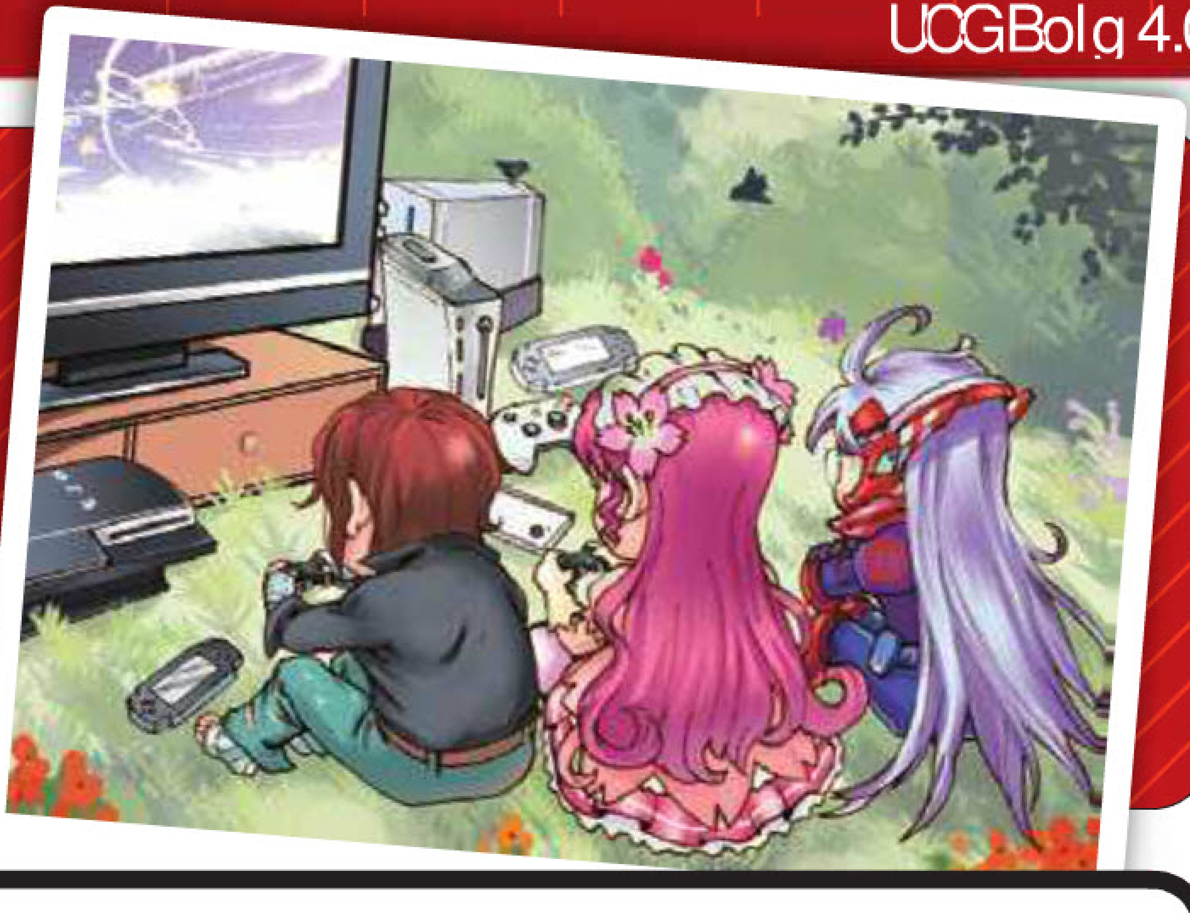
▲ Polyphony 的奖杯陈列室，记录了《GT 赛车》的辉煌历史。

▲办公室一角的日程表。

▲还有比这更乱的办公桌吗？

▲双层通顶的资料库，这里的一切都围绕汽车。

编辑部落 EDITOR'S BLOG



雷电的声画游廊

游戏剧本的功能性障碍

起初，我并不是太明白“狗血”这个词到底是个什么意思，后来我明白了，劣质的模仿，相似、老套、毫无新意、幼稚的情节，就是狗血。游戏剧情大多狗血。

不过作为一个自诩为“剧情派”的游戏玩家，这样一句总结似乎连自己也否定，只是事实确实如此，当然，如果是以评判小说、电影、戏剧情节的标准来看，那确实相当狗血，而对于游戏本身，当它要被用来“玩”时，适当狗血一下也没有办法，因为游戏终归是游戏，大多数游戏能给人玩的乐趣就已经足够好了，剧情什么的狗血一些，能热一些便也成了热血，沸腾起来能让各位以玩为主的“看官们”不那么无聊就够了。

其实游戏水平低下或者懒得花时间研究游戏本身“玩”的系统的家伙，更喜欢将自己标榜为“剧情派”，因为剧情大多在第一遍游戏之后就能了解个大概，顺便看看相关资料，上上wiki，便能弄个八九不离十，那并不是为了考验人的智力、理解力的游戏剧情，其实越狗血，越容易理解，玩起来越省力，为“打机”过程附加一个“阅读”属性，弥补自己总是死了接关、过不去了看攻略的倒霉气。

无可奈何的似曾相识

无名少年拯救世界，路上有美女相伴，壮汉辅助，成为世人永传的神话；失去王冠的王家皇室复仇记，一路上被各路“英雄豪杰”追杀，又不打不相识地成为同党共创复兴大业；众神邪恶唯有反抗一条出路的斗士最终发现只是被邪神利用，一气之下人挡杀人佛挡杀佛，最后，咔嚓，整个世界都清净了。要么是好人变成坏人，坏人实际是好人，面带微笑的家伙往往是幕后黑手，百般刁难主角的恶棍也许是主角的远方亲戚，就不一一点名哪些是狗血、哪些是鸡血了，总之，大部分动作游戏、角色扮演游戏、策略游戏什么的，都是这些套路。平平淡淡的故事平铺直叙很无聊，悬念百般设置可一切尽是狗血的故事第一次能糊弄一下玩家，第二次第三次就漏了马脚，一个框架套一百个故事，你想从中找些新鲜的吐槽点都很困难。

其实游戏剧本作者并不都是能力低下的写手，别把自己——作为一个玩家的自己——的智商想得太高了，我们能想到的，人家干这行靠这行吃饭的，怎么就想不到？一切都是形式所迫。一个剧本作者可以写出惊为天人的故事，但是那能实现吗？游戏的玩法发展了几十年，有些走到了死胡同急需改变，有些则成功转型，迎合观众胃口，容易吗？射击游戏要打枪，剧本作者非要你在打枪的时候了解他精心设定的庞大世界观，你一个人乐意，身边的99个人也不乐意，各司其职，各尽其力，平台动作游戏就好好地设计关卡，跳得开心大家自然买账，没人会在乎公主救了一千次还是不加强贴身保镖仍旧一次次被绑架这样的怪现象，因为玩家想揍死一些人，成为某个大人物，得到胜利的喜悦，英雄救美很爽，女主角够漂亮够有吸引力或者够经典够重量级（当然不是体重）就行了，路上摆上九九八十一个BOSS最好，每个都神通广大，不管第5个是不是第3个的哥哥，也不用管最终BOSS是不是真的想占女主角的便宜，战斗爽快为第一，剧情合情合理在第二。大部分游戏制作公司是这样运作的：

关卡设计师对剧本写手说：“我们有一个非常好的点子，需要这样一个正好可以反映游戏系统特色的BOSS级角色出现在这个宫殿的顶层，他特帅，特XXX（省去数百字的描述），你设计一些过场，让他的出场华丽一些。”于是剧本作者就要挖空心思将这样一个角色插进整个故事中，他成了第3个BOSS的哥哥，为弟弟报仇合情合理，于是在剧情前段弟弟死的那个情景再插入哥哥闪现放话报仇的桥段以作伏笔，很好，前后呼应。

为了游戏的长度有所保证，剧本必须足够长。一个好的故事，能够拥有一两处相当精彩的情节冲突就可以成为一部电影，而一个游戏不能只有一两场BOSS战，一个故事不可能高潮迭起，还每个高潮都心意十足。总有那么几个是糊弄事儿的，他们不是来打酱油的，而是来泼狗血的，习惯了就好。

学会善意地接受

不狗血的游戏剧本自然有，不过那相当少，就算是剧情见长的《潜龙谍影》也是在各个小角落存在着无法深究的狗血本质，可也正是这些稍显狗血的剧情大大刺激着伴随系列一路走来的玩家的神经。我们喜欢悲情的英雄，拥有奉献精神的人，大无畏的勇士，热衷于一次次看到宿命的对决，一次次巧合的不期而遇，一次次极力煽情却让人寒毛倒竖的骨肉分离、爱人辞世，因为血与泪、恨与爱这些鲜明的情感更容易为人所接受。正邪之分没那么清晰的灰色故事会让全神贯注于解迷、打枪的玩家分身乏术；高深的黑色幽默，涉世尚浅的青少年很难理解其中的用意。有很多想好好讲故事的游戏制作人，他们努力着，而游戏毕竟不是一个人作品，它牵扯到太多的相关从业人员，考虑到大众的接受能力，你必须回到中世纪剑与魔法的世界，必须让少年成长起来拯救世界，必须让爱人死去激发主角的潜在能力。如果是个好的制作组，会在中世纪加入浓郁的人文气息或奇幻元素——比如《异域镇魂曲》；会让少年身上充满成长的痛与热血的情——比如《MGS》的雷电；会让爱人死得并不那么狗血——比如《寂静岭2》。其实作为喜欢游戏的玩家，从游戏中获得的乐趣多多，剧情是其中的一部分，即使在你的天平上占据了较大的比重，它也不是游戏的全部，在你挥舞巨剑释放魔法冒着枪林弹雨成为世界的英雄时，你应该知道，这无法是一个惊世骇俗的故事，因为那些感人至深的故事大多不是这样发生的，它们都在人的内心，些许的恐惧、彷徨和警醒，真实的人性才有无限的挖掘深度，而热血的英雄永远都是幻想小说中的情节。游戏的故事，合格即可，精彩更棒，数十小时的游戏如果能有肥皂剧的连绵不断的小幽默也就知足了，能有让人激动的高潮阶段那更是求之不得，即使无法给人如此的震撼，在画面、音效、系统上给人游戏的成就感，让人看到通过“玩游戏”本身得到的“游戏人生活”这个每个玩家都经历着的绝对不狗血的剧情也就够了。偶尔遇到故事与游戏内容如天人合一般放射出耀眼光芒的神作，赶紧牢牢抓住，偷着乐去吧。

洛克的猫车运营株式会社

猎人集训营 · 第一期

《怪物猎人　携带版　3rd》如期发售，各位猎人众应该早已玩到游戏，开始尽情享受这场狩猎盛宴吧？不过，不知各位在游戏时会不会遇到部分武器较难上手、不知道如何配装之类的问题呢？从本期开始，《洛克的猫车运营株式会社》将会以连载的形式，向大家介绍游戏中的种种趣事和狩猎心得，当然，也欢迎各位把自己的心得与趣事发来和我们共同分享，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

划破天空的箭矢

第一期集训营中向各位介绍的，是洛克最常用的武器——弓。弓由于易上手、安全系数高，在玩家中也具有一定人气。不过大部分玩家都把弓当作在前期开荒时，为了节省资金消耗而作为过渡品使用，到后期造出强力武器后，就觉得弓的输出太低而立马将之抛弃。其实弓和片手剑一样，属于易上手但难精通的类型，下面就让我们一起看看，弓箭在使用中有什么注意事项（弓的基本说明在 264 期的攻略部分有详细介绍，因此这里就不再提及）。

站位

弓箭最大的优势在于可以随时改变站位并发动攻击，在战斗中能十分方便地改变自身的站位躲避攻击。不过弓有“最佳射击距离”这一概念，每种箭矢都有它最佳射击距离，如果离这个距离过远或过近，弓的威力都会下降，因此想要弓的输出维持在最高点的话，让自己随时处于最佳射击距离是用好弓必做的功课之一。除了距离外，弓箭由于收起武器的速度较慢，战斗中切记不可站在怪物的正前方，因为怪一旦发动龙车、空中滑翔等快速接近的招式，猎人在手持武器的状态下很难躲避这些招式。

盲射与快速瞄准

弓和弩不同，需要瞄准怪物的弱点才能有稳定的伤害输出，例如雌火龙要重点关照它的翅膀和头部，而角龙则在破角后以射击双脚之间为主。在战斗中怪物可不会乖乖站在原地不动，而弓箭又不能像弩一样随时开着简易瞄准模式移动（不蓄力时需要停止移动才能显示抛物线），因此盲射是必不可少的练习，练习时推荐选择有属性的弓练习（如龙、火等属性），即使怪物跑出屏幕范围，也能方便地看出是否命中目标，怪物方面则推荐选用野猪王（练习怪物冲出屏幕后盲射不在视野内的怪物）和火龙一家（练习射击头部等范围小的弱点部位）作为练习对象。

盲射也有其最大的缺点——无法改变射击高度，遇到霸龙等头部位置较高的怪物时，弓箭需要使用瞄准模式改变抛物线后才能攻击到怪物的这些部位，这里推荐在オプション中把照准カメラタイプ一项改为第二种类型，这样能有效避免因为瞄准时视角改变而造成的种种不适应；瞄准时推荐先把视角对准想要射击的方向，并提前做好蓄力工作，比如想要使用三级蓄力的箭矢攻击时，可以先对准想要射击的目标，当蓄力到二级时马上按 R 瞄准，这样在蓄力到三级时抛物线也刚好调整到目标位置，可以省去白白等待蓄力的时间。

属性瓶的选择

如果单凭箭矢发动攻击，即使你是一个能箭箭瞄准弱点部位的高手也无法打出效率。由于一把弓不可能支持所有属性瓶，因此支持合适的属性瓶也是选择心仪的弓的条件之一。不过多种属性瓶，究竟选择哪几种比较好呢？这里就给大家讲解一下属性瓶的选择（能直接提高弓箭伤害的强袭瓶由于是主流选择，因此不做介绍）。

灭气瓶：效果为攻击怪物后消耗怪物的耐力，配合曲射攻击怪物头部效果尤其明显，能携带尽量携带，在团队战中可以优先使用，消耗怪物耐力帮助团队制作输出机会。

毒瓶：赋予箭矢毒属性攻击，没有属性强化的情况下，大约 8 发能使目标进入中毒状态（根据怪物毒抗性数字略有变动），是单刷时的必备属性瓶，可以消耗怪物大量体力，推荐开场后就使用。团队战中推荐打完灭气瓶后马上使用毒瓶，可以提高讨伐效率。

麻痹瓶：由于弓箭的攻击频率问题，麻痹瓶的效果并不是很好，往往 20 发麻痹瓶只能将怪麻痹一次，单刷时不推荐使用（即使怪被麻痹了，一个人也不能打出多少伤害，不如直接上其他属性瓶来得实在），组队时可以携带一组以防万一，在怪物进入暴怒状态下将其麻痹，为团队制造机会。

技能的选用

想要发挥出弓的最大威力，搭配一套好的衣服是必不可少的，这里先向各位推荐一些弓的常用技能：

集中：“溜め缩短”系统累计到 10 后发动，效果是太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度加快；大剑、锤、弓的蓄力加快。有集中后弓的蓄力速度加快不少，使输出得到大量提升。

弱点特效：“痛击”系统累计到 10 后发动，效果是攻击怪物的弱点时会心率上升，对于弓箭这种需要针对弱点输出的武器来说，弱点特效可谓是一大利器，如果使用的弓会心率在 30% 左右，只要瞄准怪物弱点攻击，箭箭会心也不是梦。

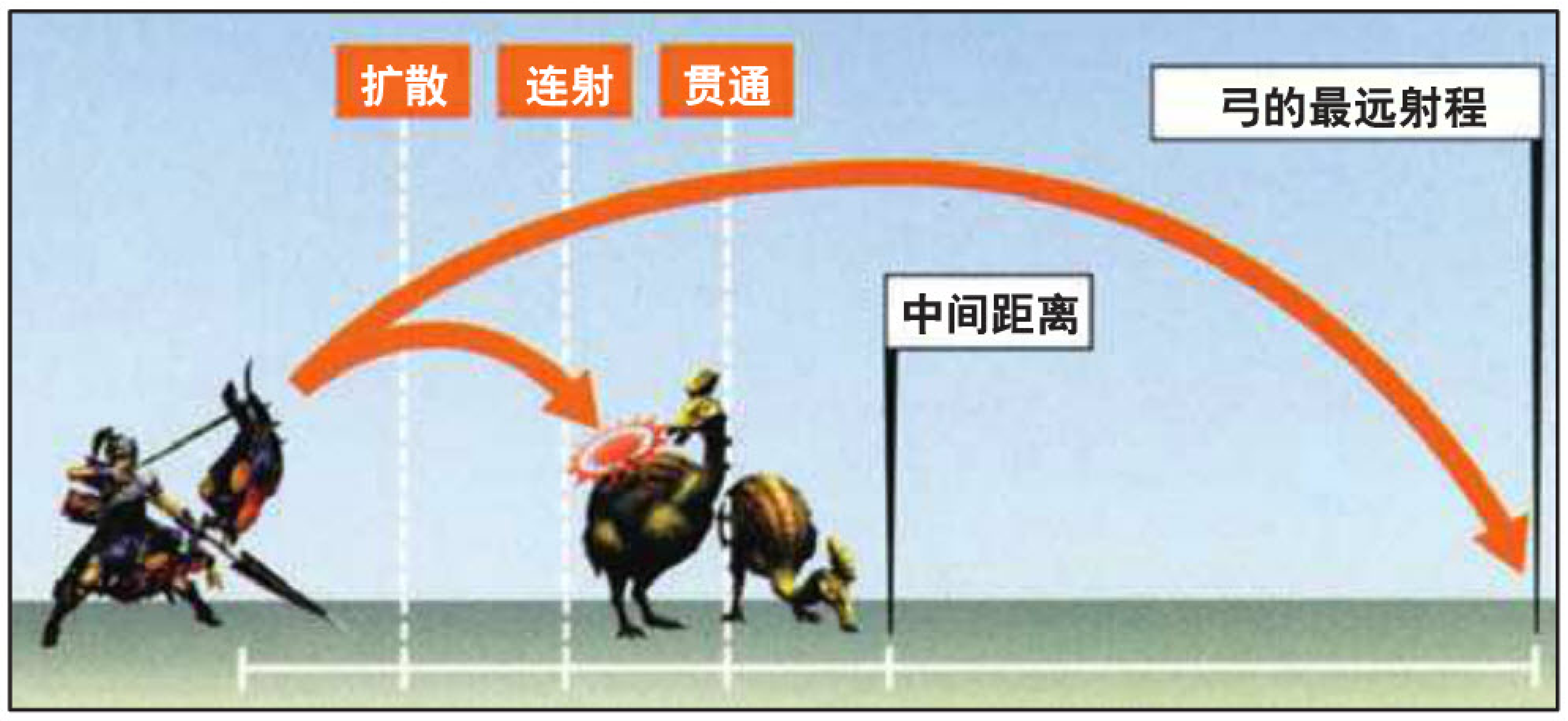
装填数 UP：“装填数”系统累计到 10 后发动，效果是弩炮的子弹装填数、弓的蓄力攻击段数、铳枪的炮击填装数增加。只有当使用霸弓这种本身只有二级蓄力的弓才会用到的技能。

火事场力 +2：“底力”系统累计到 15 后发动，效果是体力 40% 以下时防御力和攻击力大幅提升，配合其他技能可以拥有非常恐怖的输出能力，能轻易锁住怪物。但发动风险也很大，只推荐达人向玩家使用。

ランナー：“スタミナ”系统累计到 10 后发动，效果是回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度减少，可以有效降低蓄力时的耐力消耗，配合集中可以让耐力随时保持在最高点。

配装器

由于本作加入的护石系统让配装更加千变万化，往往一套混装会因为护石属性不同而产生较大差异（例如洛克的护石有溜め缩短 +8 和攻击 +7 的属性，比较容易配出集中和攻击 UP【中】），因此洛克推荐大家使用配装器，各位可以依照实际需要自由配装。例如你有一个听觉保护 +9、斩れ味 +7 的护石，想配一个有业物、斩味 +1、高耳的双刀装，那么你可以把条件锁定在听觉保护 +6、斩れ味 +3、匠 +10，并按照实际情况增加新的能力。此工具在网络上很容易搜索到，各大论坛的专区也有下载，因此我们就不提供相关下载了。



▲每种箭矢的最佳射击距离。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2010.12.18-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

无论欧美还是日本市场，年末商战都将随着 12 月份的结束而告一段落，重头作品已尽数登场，在新旧交替的这段时间内发售的新作并不多。回望过去的一整年，太多的佳作给我们留下了难忘的回忆，即将到来的 2011 年也会随着 3DS 的正式发售而打响新的战争。业界永远在不断地变化，而身为玩家的我们是否也在朝着新的方向努力前进呢？再见了，2010。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 时空の霸者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
18日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	动作	日版
20日	怪兽克星 能量	怪兽バスターズ パワード	NBGI	动作	日版
20日	用英语旅行	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	益智	日版
27日	天降之物f 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
27日	闪耀解谜 麦斯威尔的不可思议笔记	ヒラメキパズル マックスウエルの不思议なノート	Konami	益智	日版
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版
3日	龙珠改 终极武斗传	ドラゴンボール改 アルティメット武斗传	NBGI	动作	日版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
20日	电击学园RPG（暂名）	电击学园RPG	ASCⅡ	角色扮演	日版
2011年3月					
3日	科学君的地球大探险	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	动作	日版
3日	数码宝贝 超合体大战	デジモンストーリー 超クロスウォーズ	NBGI	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフエッショナル	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	回到未来	Back to the Future：The Game	Telltale Games	动作冒险	美版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长の野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊Ⅱ	echochrome ii	SCE	益智	中文版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
14日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SCE	网络角色扮演	欧版
18日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
18日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
29日	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	欧版
2011年2月					
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
10日	战国无双3 Z	战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作	日版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
17日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	大航海时代 Online 魅力美洲	大航海时代 Online ～Tierra Americana～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
25日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	动作射击	欧版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
1日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
8日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age Ⅱ	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
17日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	如龙4	Yakuza 4	SEGA	动作	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは呪われてしまった！～冥界活剧ワイド版～	Cyberfront	射击	日版
25	真·三国无双6	真·三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年11月1日	未知海域3 德雷克的诡计	动作射击
2011年11月11日	上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演
2011年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年内	最终幻想ⅩⅣ	网络角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
10日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
24日	活祭之夜	イケニエノヨル	MMV	动作冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	闪电十一人 王牌前锋	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	电脑战机 武力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
27日	丧尸围城2 Case West	Dead Rising 2：Case West	Capcom	动作	美版
2011年1月					
13日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	日版
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011年2月					
3日	怒首领蜂大复活 黑色标签	怒首领蜂大复活ブラックレーベル	Cave	射击	日版
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24日	偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	模拟育成	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
8日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age Ⅱ	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
7日	弹魂	バレットソウル －弹魂－	5pb.	射击	日版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年11月11日	上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	梦幻俱乐部ZERO	文字冒险	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
22日	遥远的时空中4 珍藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo	文字冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	Another Century's Episode Portable	NBGI	动作	日版
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法的禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASCII	动作	日版
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu！	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
27日	喧哗番长5 男子汉的法则	喧哗番长5～汉の法则～	Spike	动作	日版
2011年2月					
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
3日	薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ 群青の思い出	Gust	角色扮演	日版
3日	超时空要塞 三角开拓者	マクロス トライアングルフロンティア	NBGI	动作	日版
10日	勇者30 SECOND	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBGI	角色扮演	日版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo	文字冒险	日版
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	角色扮演	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
3日	驭星者 银河美少年传说	STAR DRIVER 辉きのタクト 银河美少年传说	NBGI	文字冒险	日版
3日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
9日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
17日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年4月					
28日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII	动作	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	黑岩射手	角色扮演	2011年内	异说 012 最终幻想	动作

12.22 寄生前夜 第3个生日

攻略预定

PSP 动作 ■Square Enix ■无对应周边 CERO D 推荐度 A

经过长达11年的漫长等待，女神阿娅·布莱雅再度降临于世。尽管此时她的实际年龄已经奔向四十岁的大关，但在特殊能力的影响下依然维持着20岁年轻女性的容貌。失去了过去十年记忆的阿娅又一次担负起了拯救世界的使命，这次她所要面对的敌人是来自遥远未来的未知生物。本作的原名（The 3rd Birthday）并没有继续沿用《寄生前夜》的主标题，这样做是因为本作采用的是全新的游戏系统，与前两作并无相似之处，制作方也希望创作一部无论是系列粉丝还是新玩家都能尽情享受其中的全新续作。制作人北濑佳范更夸下海口称《第3个生日》令人百玩不厌，相信本作会给玩家们留下一个难忘的圣诞节回忆。

12.23 无限回廊Ⅱ

PS3 益智 ■SCE ■PS MOVE专用 普 推荐度 B

以视觉欺骗、主观存在、主观不存在等原理为解谜核心的"《无限回廊》系列"以其清新简约的画面、别具一格的音乐以及妙趣横生的关卡设计深得玩家喜爱，可谓益智类型中的一朵奇葩。这一款正统续作专门针对PS3体感系统开发，以MOVE棒做为手电筒来控制光源角度变化，以被照射物体的影子为舞台，让小人能够顺利到达终点，多彩的关卡与意想不到的规则，让本就不走寻常路的《无限回廊》在新作中更具突破性，为益智游戏带来一股新风。游戏同步发行中文版，更值得国内玩家关注。

01.06 沙加3 时空之霸者 光明之影

NDS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

本作是1991年12月13日在GB平台发售的《沙加3 时空之霸者》的复刻版，原作是"沙加三部曲"的完结篇。游戏讲述主人公杜恩等人为了拯救被毁灭的世界，利用超时空战斗机"斯泰斯洛斯"在不同的时空中穿梭，改变历史拯救世界。除了系列经典的种族系统外，"时间"这一要素作为本作的主题，始终贯穿在游戏中，只要时间装置点数积累到一定值后，在发展剧情的过程中就会出现各种有趣的分支。战斗中玩家更能利用"时空装置"召唤出不同时空中的同伴协助战斗。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

Anisama in Shanghai –Only One
日本动漫音乐上海超级盛典

演出时间：2011 年 2 月 19 日（周六）15:00
演出地点：上海大舞台
预约热线：021–62326920、62323072（购票预定中）

各位喜爱 ACG 歌曲的读者们请注意啦！世界最大规模的 ACG 歌曲演唱会 Animelo Summer Live（简称“ASL”）将于 2011 年 2 月 19 日在上海市召开它的首场海外演出——Anisama in Shanghai –Only One（日本动漫音乐上海超级盛典）！

ASL 自从 2005 年开始举办以来，一直坚持着为了能打破不同公司不同版权的界限，让隶属不同经纪公司的歌手走到一起合作，为动画爱好者和歌迷送上豪华梦幻的激情演出。它至今已成功举办了 6 次，动员歌迷人数一次比一次强大，2010 年场更有 5 万名以上的歌迷聚集到演唱会现场。而在明年 2 月，ASL 将首度走出日本国门，召开它的第一场海外 LIVE。更令人惊喜的是，海外第一站选择的就是中国上海，这简直是令全中国所有 ACG 爱好者为之激动疯狂！

“Anisama in Shanghai –Only One”（日本动漫音乐上海超级盛典）将于 2011 年 2 月 19 日在上海大舞台拉开帷幕。此次盛典由 Anisama 组织委员会、上海城市演艺有限公司主办，株式会社 AG–ONE 公司、株式会社 NAMCO BANDAI Live Creative 公司、株式会社 MIU 公司策划，上海牡丹影视传播有限公司协办。

众所周知，ASL 的参演歌手组合一向是以人数众多、阵容豪华而著称，想必大家最关心的事自然莫过于是将会有哪些重量级歌手来到中国吧？12 月 16 日，AG–ONE 公司在日本东京举行隆重的新闻发布会，公布了上海盛典的部分阵容：Jam Project、Ali project、铃村健一、森久保祥太郎、小野大辅、岩田光央、栗林美奈实、May'n、等诸多声优、歌手及演唱组合。如此强大阵容登陆上海，势必在中国掀起一场 2011 年日本动漫风暴。

Anisama 融贯日本动漫音乐的精髓，以潮流、尖端为目标，宣扬“不断努力，超越自我”的人生理念。演绎风格不论是激情豪迈，还是童稚清纯，专业演艺人员用发自内心的声音传递纯粹的情愫，震撼心灵，从而点亮人生的梦想。

Anisama in Shanghai –Only One 超级盛典目前已在火热筹备中，上海主办方已启动预约热线，敬请关注！

部分参演人员资料：

成　员：影山浩宣、远藤正明、福山芳树、北谷洋、奥井雅美
代表作：钢之救世主（《超级机器人大战 α 外传》主题曲）/SKILL（《第 2 次超级机器人大战 α》主题曲）/GONG（《第 3 次超级机器人大战 α ～前往终焉的银河～》主题曲）
全称 Japan Animation songs Makers Project，以演唱热血风格的动画游戏歌曲而著称，广泛受到 ACG 音乐爱好者、特别是机器人系作品爱好者的喜爱，大多作为 ASL 的压轴组合登场。

代表作：雪露 · 诺姆的全部歌曲（《超时空要塞 边境》）
本名中林芽依，凭借着为《超时空要塞 边境》中银河歌姬雪露 · 诺姆演唱歌曲而被粉丝们爱称为“女王”的人气女歌手。

成　员：岩田光央、小野大辅、铃村健一、森久保祥太郎
由 4 位人气男声优组成的演唱组合，分别是饰演过武内树（《头文字 D》）的岩田光央、饰演过古泉一树（《凉宫春日的忧郁》）的小野大辅，“《最终幻想 VII》系列”中扎克斯的配音铃村健一和《最终幻想 VII 降临之子》中卡达裘的配音森久保祥太郎。

距离 2 月还有时间，期待更多大牌的加入！

天下漫友是一家，期待 ASL2010 上海站给我们带来全新的感动。

成　员：宝野亚莉华、片仓三起也
代表作：圣少女领域（《蔷薇少女 ～梦见～》主题曲）/ 勇侠青春讴（《Code Geass 反叛的鲁鲁修》片尾曲）
暗黑的摇滚，感官的哥特，妖艳的洛丽塔，上品的叙事歌，从华丽带点可爱的流行曲风到和式摇滚，以及现代音乐，Ali project 以其独创的旋律和编曲以及文学性的歌词吸引了许多歌迷。

能到现场看一次 ASL 是自己多年的夙愿，而如今 ASL 首次走出日本，竟然真的来到了中国，实在是感动到泪奔。活着真好（ToT）

各位宅男宅女腐女腐男们，将你们口中的爱化为实际行动的时候到了！

X360专辑 Vol. 13

全面进化的体感纪元号 | 大16开240页+数据DVD光盘

封底　封面

－ 三大独家策划 －

Kinect完全体感攻略

绿野仙踪

诞生于Xbox的原创系列动向

Xbox LIVE

微软的网络帝国争霸战

－ 豪华攻略阵容 －

刺客信条 兄弟会 | 使命召唤 黑暗行动

辐射 新维加斯 | 神鬼寓言III

最终幻想XIII 国际版 | 星球大战 原力释放2

NBA JAM | 电锯惊魂2

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

更多游戏未能尽录

－ 光盘豪华大礼 －

截止2010年年底几乎所有X360游戏的升级文件
所有机型均可使用！

全新包装设计！页数增加16页！

2011年1月初 全国上市

模魂志 No. 52

大16开152页+DVD

在众多威风凛凛的高达机体中，铁球可以说是另类的存在。本辑将以铁球为对象，进行一次充满恶搞的模型系列制作。创下史上最快MG化的量子型OO高达模型有着最近不可比拟的热度，而本辑中将奉上它的改造攻略。每年一度的圣诞商战再度展开，而其间推出的众多模型玩具、美少女人形等也将在本辑中详细评测。BANDAI环球杯最终决赛于年末之际在香港举行，而本辑的DVD中将收录了相关的会场实况视频。

12月27日 全国上市

卡牌·桌游 VOL. 9

全彩16开80页+mini-CD

本辑内容依旧丰富，“绝对卡牌”栏目包含2010万智牌世界冠军赛战报、《魔兽卡牌》13版预览&中文11版综述。在“桌游地带”，我们同样会介绍《召唤战争》、《星际争霸》和《农场主》这三个或严谨或休闲的桌面游戏，而更多合作类桌游的介绍让你在与朋友聚会时的选择更加丰富。“TRPG领域”会奉上《角色构建新手指南——特种兵篇》和《TRPG指南之——引导玩家扮演的一点建议》两篇文章。这次依然会设置幸运大抽奖，丰富的桌游产品等你来拿！

12月30日 全国上市

口袋玩家 VOL. 38

全彩224页32开+DVD+精美赠品：电力兽环保袋

本辑为各位带来特辑《绘与音》，收录《口袋妖怪　黑·白》多名制作人访谈。而随着2010岁末的到来，我们的2011剧场版的追踪报道也开始了。专题企划《口袋妖怪泛空想地球科学》，从我们的地球来解读口袋妖怪世界地质地貌。本辑《口袋妖怪详尽分析》带来6只新时代特攻精灵。另有小说、研究、漫画、专题……更多精彩内容。

DVD精彩收录：2011剧场版预告片+《宠物片小精灵BW》最新动画+《DP》补完动画。

12月30日 全国上市

掌机王SP VOL. 149

狩猎季节，特别加页！全彩224页32开+DVD数据光盘

本辑《掌机王SP》是配合PSP大作《怪物猎人 携带版 3rd》推出的“狩猎特刊”，特别追加到224页，为广大猎人们奉上78页的大篇幅《MHP3》详细攻略，深入浅出地讲解本作的系统与心得，帮助您成为一名优秀的猎人。并非“狩猎一族”的玩家也可以从本书无一遗漏地阅览到《掌机王SP》的众多固有精彩栏目，此外还包含了NDS两款RPG大作《二之国》和《风来之西林5》的攻略，让你毫无障碍地在奇幻与和风的世界中冒险。此外，本书将附赠2010年TV GAME大赏的官方选票，填写并寄出您的选票就有机会获得各种次世代主机、周边大奖，赶快来参与吧！

已上市 各地报刊亭销售中

UCG官网上线

UCG.CN

UCG官方网站ucg.cn正式上线，为广大读者设置了多个特色频道。“在线购书”可在网上预订、购买各类游戏书刊，同时也能查看最新书刊上市信息；“新刊先读”在书刊上市之前就会发布精彩文章供读者抢鲜阅读；“编辑部落”由众编辑与大家分享游戏心得、感想与生活中的点滴；“美图放送”除了游戏壁纸、MMe族靓照，还有编辑们的趣图收藏。此外还有游戏新闻、天下聚会、周边测评、在线评刊、在线投稿等频道，欢迎大家访问并提出意见。网站正在举办新奇有趣的“低价竞拍”活动，“价低者得”的另类规则让你有机会只花几块钱就买到一台PSP，快来试试吧！

UCG.CN

攻略透解

二之国 漆黑的魔导士

最终幻想XIII 国际版

前线狙击

生化危机 启示录

生化危机 佣兵 3D

SD高达G世纪 世界

真·三国无双6

超时空要塞 三角开拓者

黑岩射手

特快专递

高达无双3

2010 TV GAME大赏

年度最佳游戏入围盘点视频集锦

PS3 | X360 | Wii | PSP | NDS

游戏名人堂

赛车游戏教父 山内一典